

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *MOBILE LEARNING* MATERI *AL-SHIHHATU WA AL-RI'AYATU*
AL-SHIHHIYYATU SISWA KELAS XI SEMESTER GANJIL
DI MAN 2 BANDARLAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh

Achmad Maulana

NPM. 1411020150

Jurusan: Pendidikan Bahasa Arab

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *MOBILE LEARNING* MATERI *AL-SHIHHATU
WA AL-RI'AYATU AL-SHIHHIYYATU* SISWA KELAS XI SEMESTER
GANJIL DI MAN 2 BANDARLAMPUNG**

**Skripsi
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat- syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab**



**Dosen Pembimbing I: Drs. Amirudin, M.Pd
Dosen Pembimbing II: Dr. Koderi, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *MOBILE LEARNING* MATERI *AL-SHIHHATU WA AL-RI'ĀYATU AL-SHIHHIYYATU* SISWA KELAS XI SEMESTER GANJIL DI MAN 2 BANDARLAMPUNG

Oleh:
ACHMAD MAULANA

Pembelajaran bahasa arab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung hanya menggunakan buku paket saja, dan tidak semua siswa bisa mendapat buku paket tersebut. Pembelajaran menggunakan *smartphone* hanya untuk menterjemahkan kalimat yang sulit dipahami siswa. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam belajar adalah media pembelajaran *mobile learning* (*m-learning*). Teknologi ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung, (2) Mengetahui kelayakkan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Model ini memiliki 3 tahap yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data *pre-test* dan *post-test*. Analisis statistik yang digunakan untuk menganalisa data *pre-test* dan *post-test* adalah uji-T.

Hasil penelitian ini berupa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu*, (2) Kualitas media yang dikembangkan sangat layak dengan persentase 97,14% oleh ahli materi, dan sangat layak dengan persentase 100% oleh ahli media dan 92% oleh ahli desain pembelajaran. Keefektifan produk dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar mencapai angka 49,04462 dengan hasil analisis uji-T $t_0 = 14,342 > t_{\text{tabel}} = 2,086$. Dapat disimpulkan Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan sangat layak dan sangat efektif untuk pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mobile learning*, Bahasa Arab



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I, Bandar Lampung 35131, Telp.(0721)703278

موافقة

موضوع البحث : تطوير وسائل تعليم اللغة العربية على أساس الموبايل التعليمي

Mobile Learning في مادة الصحة والرعاية الصحية لدى طلبة

الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية

بندار لامبونج

أحمد مولانا

إسم الباحث

١٤١١.٢.١٥

رقم القيد

قسم تعليم اللغة العربية

القسم

كلية التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

الكلية

وافقته اللجنة الإشرافية

قد قام المشرف بالتغيرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في كلية التربية والتعليم بجامعة

الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

المشرف الثاني

المشرف الأول

الدكتور قدرى الماجستير

الدكتور أمير الدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٩.٣.٥١٩٩٦.٣١٠.١ رقم التوظيف: ١٩٧٣.٧.١٣٢.٠.٣١٢١.٠.٢

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور سفري داود الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥.٨.١٢٠.٠.٢١٢١.٠.٣



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703278

تصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع "تطوير وسائل تعليم اللغة العربية على أساس الموبايل التعليمي Mobile Learning في مادة الصحة والرعاية الصحية لدى طلبة الصف الحادي عشر

بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بندار لابونج" التي كتبها الطالب: أحمد مولانا برقم

القيد: ١٤١١٠٢٠١٥٠ بقسم تعليم اللغة العربية فلندناقتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين

إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج يوم الجمعة في التاريخ ١ فبراير ٢٠١٩ م.

لجنة المناقشة:

١. رئيس المناقشة: الدكتور سفري داود الماجستير

٢. السكرتير: أحمد إقبال الماجستير

٣. المناقش الأول: الدكتور جنتور جاهايا كيسوما الماجستير

٤. المناقش الثاني: الدكتور أمير الدين الماجستير

٥. المناقش الثالث: الدكتور قدري الماجستير

عميد كلية التربية والتعليم



الأستاذ الدكتور الحاج خير الاموار

رقم التوظيف: ١٩٥٦.٨١.١٩٨٧.٣١.٠٠

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan perantara pena. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (Q.S. Al-Alaq 1-5)¹



¹ Al-Hidayah: Al-Qur'an Tafsir Per Kata Surah Al-Alaq ayat 1-5, (Tangerang Selatan: PT. Kalim, 2010), hlm. 598

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Ahmad Basir dan Ibunda terkasih Nurmalia yang selalu memotivasi, mendukung, dan memberikan doa dalam keberhasilan putra-putrinya.
2. Adik tersayang Ramzani Azzahra yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
3. Almamater saya, UIN Raden Intan Lampung sebagai tempat saya menimba ilmu pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa dilupakan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Achmad Maulana dilahirkan di Bandarlampung, 05 Desember 1996, buah cinta dari pasangan Ahmad Basir dan Nurmalia. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Pendidikan penulis dimulai di Taman Kanak-Kanak Sandy Putra Bandarlampung, Pendidikan Dasar di SDN 1 Kampung Sawah, Sekolah Menengah Pertama di selesaikan di SMPN 31 Bandarlampung kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Bandarlampung dan selesai pada tahun 2014. Pada Tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

Tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tritunggal Mulya, Adiluwih, Pringsewu. Kemudian penulis juga melaksanakan Praktik Pengamalan Lapangan (PPL) untuk belajar menerapkan ilmu-ilmu yang telah penulis dapat di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandarlampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) jurusan pendidikan bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'āYatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester Ganjil Di Man 2 Bandarlampung.**

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Choirul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Safari, S. Ag., M. Sos. I, selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Bapak M. Afif Amrullah, M. Pd, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
3. Bapak Drs. Amirudin, M.Pd , selaku pembimbing I dan bapak Dr. Koderi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak saran dan sumbangan pemikiran kepada penulis sehingga tersusunnya skripsi ini.

4. Para dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis, khususnya Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Samsurizal, S.Pd, M.Si, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandarlampung, ibu Sri Rahmatalina, S.Ag dan ibu Ida Yuliati, S.Ag selaku guru mata pelajaran bahasa Arab, dan Siswa-Siswi yang telah diberikan kesempatan untuk penelitian.
6. Pihak keluarga besar yang turut serta memberikan dukungan setiap saat.
7. Teman-teman tanpa terkecuali, untuk kebersamaannya dalam berjuang memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Demikianlah mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan ilmu baru bagi yang membacanya.

Bandar Lampung, Februari 2019

Penulis

Achmad Maulana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Model Pengembangan	11
2. Pembelajaran Bahasa Arab	20
3. Media Pembelajaran	30
4. <i>Mobile Learning</i>	40
5. Android	46
B. Penelitian yang Relevan	51
C. Kerangka Teoritik	53

	D. Rancangan Pengembangan.....	55
BAB III	METODE PENELITIAN	63
	A. Tujuan Penelitian	63
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
	C. Pendekatan dan Metode Penelitian	63
	D. Langkah – Langkah Penelitian.....	65
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
	A. Deskripsi Hasil Penelitian	78
	1. Hasil Penelitian Pendahuluan	78
	2. Desain dan Pengembangan	80
	B. Kelayakan Produk.....	99
	C. Efektivitas Produk.....	120
	D. Efektivitas Implementasi Produk.....	138
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	153
	A. Kesimpulan	153
	B. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ujian Semester Mata Pelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018	6
Tabel 2.1 Data Versi Sistem Android.....	48
Tabel 3.1 Skor Penilaian Pilihan Jawaban	71
Tabel 3.2 Kriteria Prosentase Hasil Validasi	71
Tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI).....	80
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar (KD)	81
Tabel 4.3 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Hasil Ujian Semester Mata Pelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018	7
Gambar 2.1 Model Pengembangan ASSURE	12
Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE	14
Gambar 2.3 Model Pengembangan Hannafin and Peck	16
Gambar 2.4 Model Pengembangan Dick and Carey	19
Gambar 2.5 Model Pengembangan Borg and Gall.....	20
Gambar 2.6 Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	49
Gambar 2.7 Tampilan <i>Interface Construct 2</i>	50
Gambar 2.8 Model Pengembangan Hannafin and Peck	56
Gambar 2.9 Modifikasi Model Hannafin and Peck.....	58
Gambar 3.1 Modifikasi Model Hannafin and Peck.....	66
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	86
Gambar 4.2 Proses Mengatur Resolusi Layar	86
Gambar 4.3 Proses Menyisipkan Gambar	87
Gambar 4.4 Proses Menyisipkan Gambar	87
Gambar 4.5 Proses Menyisipkan Gambar	88
Gambar 4.6 Proses <i>Programing</i>	89

Gambar 4.7 Proses <i>Programing</i>	89
Gambar 4.8 Proses Pengisian Form pada <i>Construct 2</i>	90
Gambar 4.9 Proses <i>Exporting Project</i>	91
Gambar 4.10 Proses <i>Exporting Project</i>	91
Gambar 4.11 Proses <i>Exporting Project</i>	92
Gambar 4.12 Proses <i>Exporting Project</i>	92
Gambar 4.13 Tampilan Website https://cococon.io/	93
Gambar 4.14 Tampilan Website https://cococon.io/ Setelah Sign Up.....	94
Gambar 4.15 Proses Pengaturan Aplikasi.....	94
Gambar 4.16 Proses Pengaturan <i>Icon</i> Aplikasi	95
Gambar 4.17 Proses <i>Compile</i> Aplikasi	95
Gambar 4.18 Proses Instalasai Aplikasi	96
Gambar 4.19 Proses Instalasai Aplikasi	97
Gambar 4.20 Instalasi Aplikasi Selesai	97
Gambar 4.21 Tampilan Revisi Draf Ahli Materi.....	115
Gambar 4.22 Tampilan Revisi Draf Ahli Materi.....	116
Gambar 4.23 Tampilan Revisi Draf Ahli Media.....	117
Gambar 4.24 Tampilan Revisi Draf Ahli Media.....	118

Gambar 4.25 Tampilan Revisi Draf Ahli Desain Pembelajaran 119

Gambar 4.26 Tampilan Revisi Draf Ahli Desain Pembelajaran 120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi.....	161
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	162
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	163
Lampiran 4 Pedoman Wawancara.....	164
Lampiran 5 Instrumen Observasi Penelitian Pendahuluan	166
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	167
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	169
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	170
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik.....	172
Lampiran 10 Validasi Instrumen Ahli Materi Oleh Ahli Bahasa	174
Lampiran 11 Validasi Instrumen Ahli Media Oleh Ahli Bahasa	179
Lampiran 12 Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa	183
Lampiran 12 Validasi Instrumen Peserta Didik <i>One to One, Small Group, Field Trial</i> Oleh Ahli Bahasa	188
Lampiran 13 Instrumen Evaluasi Ahli Materi	193
Lampiran 14 Instrumen Evaluasi Ahli Media	196
Lampiran 15 Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	199

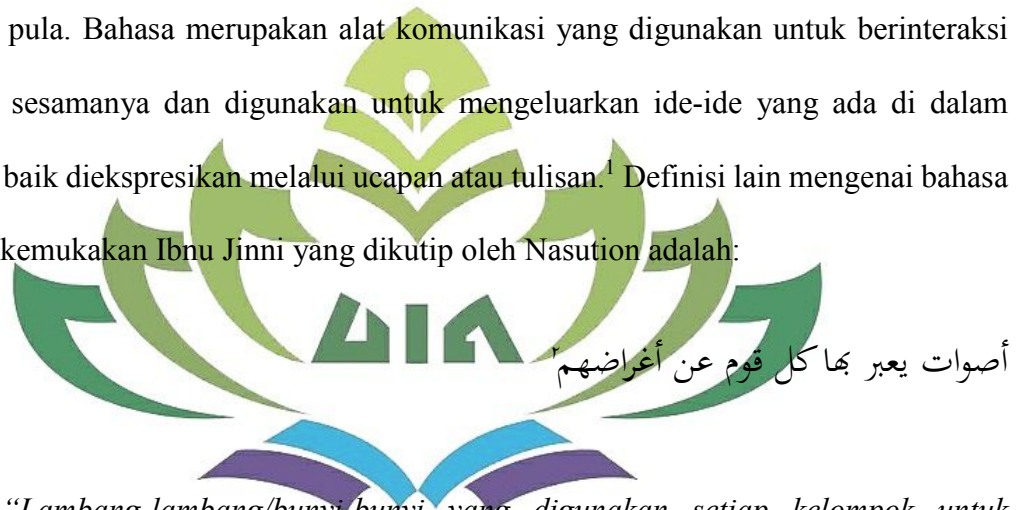
Lampiran 16 Instrumen Evaluasi Ahli <i>One to One, Small Group, Field Trial</i>	202
Lampiran 17 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	205
Lampiran 18 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	208
Lampiran 19 Rekapitulasi Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	210
Lampiran 20 Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One Learner</i>	212
Lampiran 21 Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	213
Lampiran 22 Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Trial</i>	214
Lampiran 23 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	215
Lampiran 24 Uji Normalitas Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	219
Lampiran 25 Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	221
Lampiran 26 Uji-t	222
Lampiran 27 Dokumentasi.....	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia telah diberikan Tuhan banyak sekali kelebihan. Salah satunya kelebihan berbahasa. Melalui bahasa manusia menyampaikan apa yang ada di pikirannya. Beraneka ragam suku dan budaya di dunia membuat bahasa bermacam-macam pula. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesamanya dan digunakan untuk mengeluarkan ide-ide yang ada di dalam pikiran baik diekspresikan melalui ucapan atau tulisan.¹ Definisi lain mengenai bahasa yang dikemukakan Ibnu Jinni yang dikutip oleh Nasution adalah:



“Lambang-lambang/bunyi-bunyi yang digunakan setiap kelompok untuk mengutarakan maksudnya.”

Selanjutnya, pendapat al-Jurjāni yang dikutip Nasution bahwa bahasa adalah:

¹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 3.

² Sahkholid Nasution, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab* (Sidoarjo: CV. Lisan Arabi, 2017), hlm. 38.

ما يعبر بها كل قوم عن أغراضهم³

“Apa yang diungkapkan setiap orang dalam mengutarakan maksudnya”.

Beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa para ahli tidak berbeda pendapat dalam menjelaskan tentang bahasa. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat dipahami bahasa adalah alat komunikasi berupa lambang bunyi yang digunakan anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengutarakan keinginannya atau ide-idenya.

Bahasa yang digunakan oleh manusia sangat bermacam-macam. Berbeda daerah maka berbeda pula bahasanya. Salah satunya bahasa arab. Bahasa Arab dituturkan oleh lebih dari 280 juta orang sebagai bahasa pertama, yang mana sebagian besar tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara. Bahasa ini adalah bahasa resmi dari 25 negara, dan merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang dipakai oleh Al-Qur'an.⁴

Setiap bahasa memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dapat ditemukan dalam bahasa-bahasa lain. Kemudian setiap bahasa juga terdiri dari beberapa elemen yang membentuknya. Elemen-elemen tersebut adalah sintaksis, morfologi, semantik, fonologi, fonetik.⁵ Tujuan mempelajari bahasa Asing adalah untuk mengembangkan

³ *Ibid*

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab (diakses tanggal 04 April 2017)

⁵ Sahkholid Nasution, *Op. Cit.* hlm. 8

kemampuan berbahasa peserta didik. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*mahārat al-lughah*). Keterampilan bahasa tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-istimāʿ/ listening skill*), berbicara (*mahārah al-kalām/ speaking skill*), membaca (*mahārah al-qirāah/ reading skill*), dan menulis (*mahārah al-kitābah/ writing skill*).⁶ Sebagai pendidik, khususnya pendidik bahasa Arab, haruslah memiliki kemampuan berkomunikasi menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Baik dari pemilihan pendekatan, teknik, metode, dan media yang digunakan guna untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁷ Sebagai pendidik, media adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Para pendidik dituntut untuk kreatif merancang media pembelajaran secara optimal. Karena optimalisasi dalam pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Adanya penggunaan media yang efektif pendidik dapat memanfaatkan waktu secara efisien sehingga produktivitas pembelajaran lebih baik. Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

⁶ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2014), hlm. 129

⁷ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), hlm. 6

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁸

Pada era teknologi seperti sekarang banyak sekali media pembelajaran yang berkembang dan kita rasakan bersama manfaatnya. Salah satu dari sekian banyak teknologi canggih di era sekarang adalah ponsel pintar atau *smartphone*. Kelebihan yang ditawarkan membuat masyarakat antusias menyambut kehadiran ponsel pintar ini. Penggunaannya pun meningkat tiap tahunnya. Lembaga riset *digital marketing* Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang.⁹ *Smartphone* seperti komputer yang ada dalam genggaman tangan kita, memiliki sistem operasi. Sistem operasi yang masyarakat Indonesia gunakan saat ini diantaranya iOS dan Android OS. Seperti yang tercantum pada situs Statista.com bahwa masyarakat Indonesia mayoritas menggunakan *smartphone* android. Data statistik pada desember 2017 menunjukkan sebanyak 88,37% masyarakat Indonesia menggunakan ponsel pintar berbasis sistem operasi android. Disusul dengan sistem operasi Other/unknown dengan 5,72% pengguna, iOS dengan 3,84% pengguna, BlackBerry OS dengan 0,81% pengguna, Series 40 dengan 0,72% pengguna, Nokia unknown dengan 0,54% pengguna.¹⁰

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 19

⁹ https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media (diakses tanggal 2 Februari 2018)

¹⁰ <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/> (diakses tanggal 2 Februari 2018)

Mayoritas pengguna *smartphone*, khususnya android, menggunakan fasilitas yang ada hanya untuk bermedia sosial, sebagai sarana hiburan semata, bahkan digunakan untuk mengakses konten-konten negatif. Pelajar yang menggunakan android untuk sarana pembelajaran masih sangat sedikit, untuk itu teknologi komunikasi dan informasi yang memberikan fasilitas pada android ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berbasis android dapat diakses kapan saja, dimana saja, hal ini diungkapkan oleh Pawar, dkk bahwa “*with this mobile learning application, student could learn at their own speed and anytime*”.¹¹ Harapannya, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab adalah papan tulis, buku paket, dan menggunakan fasilitas internet untuk menterjemahkan kata bahasa Arab, terkadang menggunakan LCD. Buku paket pada sekolah tersebut dipinjamkan kepada peserta didik dengan syarat buku paket itu harus dirawat dan dijaga dengan baik karena buku tersebut adalah aset sekolah dan belum menggunakan fasilitas yang ada pada android.¹²

Selanjutnya, peneliti mendapatkan data lapangan berupa nilai hasil ujian akhir sekolah tahun ajaran 2017/2018 dan dari data tersebut menunjukkan nilai prestasi

¹¹ U.B. Pawar, dkk, “Mobile Learning Application with Online Query Support”. IJMTER (International Journal of Modern Trends in Engineering and Research), Vol. 2 (2015), No. 10, hlm. 239, Law Reviews https://www.ijmter.com/issue-papers/?select_volume=2&select_issue=10 (diakses tanggal 19 Maret 2018)

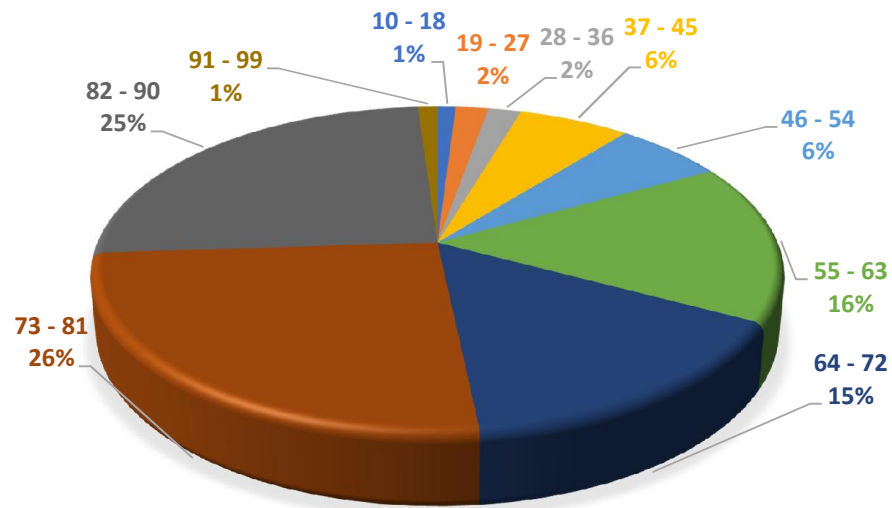
¹² Wawancara: Sri Rahmatanila tanggal 31 Januari 2018

pelajaran bahasa Arab peserta didik kelas XI MAN 2 Bandarlampung masih rendah.

Data tersebut peneliti gambarkan dalam tabel 1.1 dan grafik 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Bahasa Arab
Peserta Didik Kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Interval	Kelas														Total	
		XI MIPA 1		XI MIPA 2		XI MIPA 3		XI MIPA 4		XI IPS 1		XI IPS 2		XI IPS 3			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	10 - 18	0	0%	0	0%	0	0%	1	2.6%	0	0%	0	0%	1	2.4%	2	0.7%
2	19 - 27	0	0%	0	0%	2	5.3%	1	2.6%	0	0%	0	0%	2	4.9%	5	1.8%
3	28 - 36	0	0%	0	0%	0	0%	3	7.9%	0	0%	0	0%	2	4.9%	5	1.8%
4	37 - 45	0	0%	1	2.6%	2	5.3%	8	21.1%	0	0%	2	4.9%	4	9.8%	17	6.2%
5	46 - 54	0	0%	1	2.6%	4	10.5%	2	5.3%	0	0%	0	0%	10	24.4%	17	6.2%
6	55 - 63	1	2.6%	10	25.6%	8	21.1%	13	34.2%	2	5.0%	0	0%	10	24.4%	44	15.9%
7	64 - 72	1	2.6%	15	38.5%	7	18.4%	4	10.5%	8	20.0%	1	2.4%	7	17.1%	43	15.6%
8	73 - 81	20	51.3%	10	25.6%	10	26.3%	4	10.5%	13	32.5%	9	22.0%	5	12.2%	71	25.7%
9	82 - 90	16	41%	2	5.1%	5	13.2%	2	5.3%	17	42.5%	27	65.9%	0	0%	69	25.0%
10	91 - 99	1	2.6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	4.9%	0	0%	3	1.1%
Jumlah		39	100%	39	100%	38	100%	38	100%	40	100%	41	100%	41	100%	276	100%



Gambar 1.1
Grafik Hasil Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Bahasa Arab
Peserta Didik Kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018

Data grafik nilai diatas menunjukkan 1% dari 276 peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandarlampung mendapat nilai pelajaran bahasa Arab 10-18. Kemudian 2% peserta didik dengan nilai 19-36, 6% peserta didik dengan nilai 37-54, 16% peserta didik dengan nilai 55-63, 15% peserta didik dengan nilai 64-72, 26% peserta didik dengan nilai 73-81, 25% peserta didik dengan nilai 82-90%, 1% peserta didik dengan nilai 91-99.

Untuk memfasilitasi peserta didik agar hasil belajar meningkat, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Karena dengan media

pembelajaran berbasis *mobile learning* peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan waktu yang lebih banyak. Selanjutnya, penelitian pengembangan ini akan ditulis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'āyatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung.”

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perlu dirumuskan fokus dan subfokus masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran bahasa arab berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran bahasa arab berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan subfokus masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandarlampung dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis baik bagi peneliti, pendidik, peserta didik, dan pembaca umumnya, yaitu:

1. Memberikan sumbangsih tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih optimal.
2. Memberikan sumber belajar untuk peserta didik yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat diakses dengan mudah.
3. Memberikan media pembelajaran modern dengan kemajuan teknologi sehingga dapat membantu guru dalam pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif.

4. Memberikan wawasan, kesempatan, dan pengalaman bagi peneliti untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pengembangan

Model pengembangan dalam pembelajaran banyak macamnya dan memiliki kelebihan dan kekurangan pada tiap modelnya. Pendidik hanya perlu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam memilih bahkan meracik model pengembangan yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Suparman model adalah suatu representasi realitas yang menggambarkan struktur dan tatanan dari suatu konsep serta menampilkan salah satu bentuk dari empat bentuk tersebut: deskripsi verbal atau konseptual, langkah – langkah kegiatan atau prosedur, replika fisik atau visual, persamaan atau rumus.¹ Model digunakan untuk menjelaskan tentang konsep yang bervariasi karena perlu disesuaikan dengan konteks yang dihadapi.²

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan banyak pakar yang merumuskan model pengembangannya sendiri. Berikut beberapa rancangan model pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian:

¹ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 107

² *Ibid*

a. Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan ini bertujuan untuk memanfaatkan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan. Berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan pada model ini: (1) melakukan analisis karakter siswa (*analyze learner*), (2) menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*), (3) memilih media dan metode pembelajaran dan bahan ajar (*select method, media, and materials*), (4) memanfaatkan bahan ajar (*utilize materials*), (5) melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (*require learners participation*), (6) mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran (*evaluate dan revise*).³ Berikut model ASSURE dalam bentuk gambar.



Gambar 2.1

Model Pengembangan ASSURE⁴

³ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 65-66

⁴ *Ibid*

Tahap analisis karakter siswa (*analyze learner*) dilakukan identifikasi karakter peserta didik terdiri dari: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya; (3) gaya belajar peserta didik; dan (4) motivasi. Tahap menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*) dimulai dengan menulis peserta (*audience*), perilaku belajar (*behavior*) yang harus ditampilkan dan kondisi (*condition*) dimana perilaku tersebut akan diamati. Dan merinci tingkat penguasaan kemampuan (*degree*). Tahap pemilihan media, metode, dan bahan ajar (*select method, media, and materials*) dipilih secara sistematis. Pada tahap ke empat, bahan ajar mengikuti materi tertulis dalam tujuan pembelajaran. Tahap ke lima adalah membuat suasana belajar yang kondusif agar peserta didik dapat belajar aktif. Tahap yang terakhir adalah evaluasi untuk menilai efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.⁵

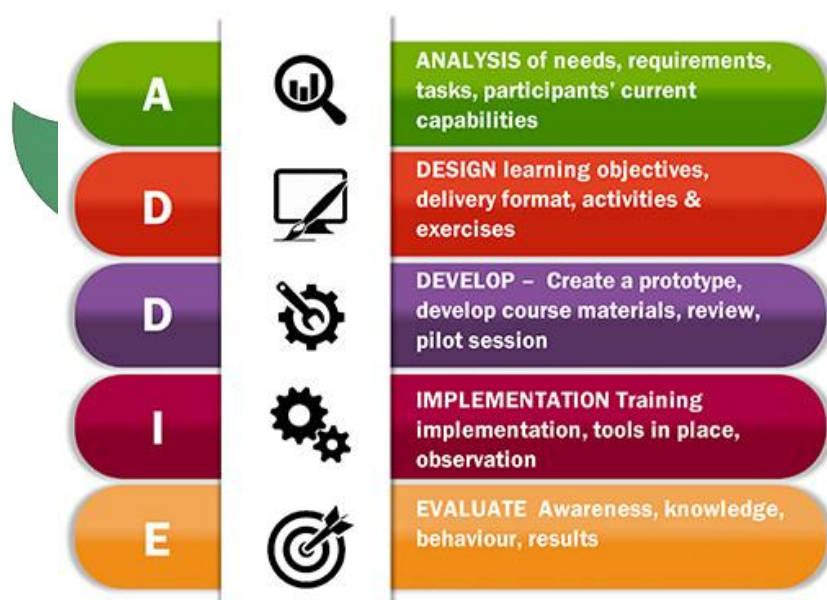
b. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE sering digunakan untuk kegiatan pelatihan. Sebagaimana Cullata yang dikutip oleh Hasyim bahwa model ADDIE adalah proses generic tradisional digunakan disainer instruksional untuk pengembangan latihan. “*The ADDIE models is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers.*”⁶

⁵ *Ibid*, hlm. 66-69

⁶ *Ibid*, hlm. 70

Menurut Tegeh, dkk pemilihan model pengembangan ADDIE didasari atas pertimbangan model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.⁷ Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.⁸ Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu: (1) analisa (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Berikut model ADDIE dalam bentuk gambar.



Gambar 2.2

Model Pengembangan ADDIE⁹

⁷ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 41

⁸ *Ibid*

⁹ Adelina Hasyim, *Op.Cit.* hlm. 71

Tahap analisis (*analysis*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut peserta didik; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik dan aspek lainnya; (c) melakukan analisis materi. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka sebagai berikut: (a) untuk siapa pembelajaran dirancang?; (b) kemampuan apa yang diinginkan untuk dipelajari?; (c) bagaimana cara agar materi pelajaran dapat dipelajari dengan baik?; (d) bagaimana indikator penguasaan materi pelajaran?¹⁰ Tahap pengembangan (*development*) adalah kegiatan mewujudkan desain menjadi nyata, sehingga menghasilkan produk pengembangan.¹¹ Tahap implementasi (*implementation*) adalah tahap untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Tahap evaluasi (*evaluation*) meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.¹²

c. Model Pengembangan Hannafin and Peck

Model pengembangan Hannafin and Peck adalah model yang sederhana namun elegan. Karena, tiap tahapannya terhubung dengan kegiatan evaluasi dan revisi.¹³ Model ini bertujuan menciptakan produk berupa media pembelajaran dalam berbagai bentuk. Baik cetak, audio, video, berbasis komputer, ataupun campuran. Pada model

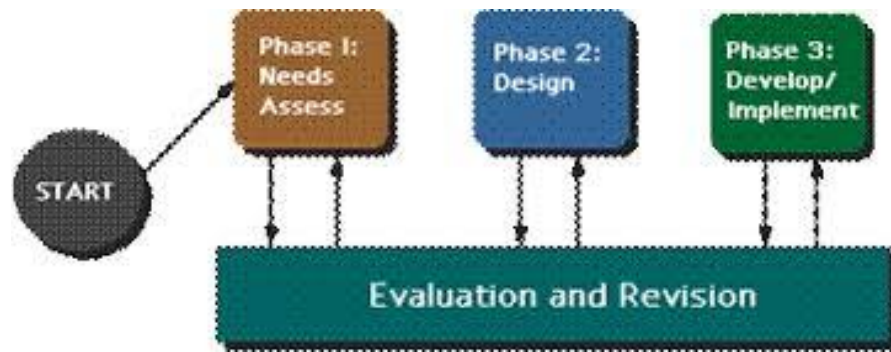
¹⁰ I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 43

¹¹ Adelina Hasyim, *Op.Cit.* hlm. 72

¹² I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 43

¹³ *Ibid*, hlm. 1

ini terdapat tiga fase yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi.¹⁴ Berikut model Hannafin and Peck dalam bentuk gambar.



Gambar 2.3

Model Pengembangan Hannafin and Peck¹⁵

Fase pertama adalah analisis kebutuhan, pada fase ini pengembang mengidentifikasi segala kebutuhan dalam mengembangkan kemampuan peserta didukung oleh media pembelajaran yang dibuat.¹⁶ Menurut Martin, dkk yang dikutip oleh Tegeh, dkk analisis dalam hal ini yaitu: (1) analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*); (2) analisis pebelajar (*audience analysis*); (3) analisis tujuan (*goal analysis*); dan (4) analisis seting pembelajaran (*instructional setting analysis*).¹⁷

¹⁴Adelina Hasyim, *Op.Cit.* hlm. 74

¹⁵ *Ibid*, hlm. 75

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 2

Fase kedua adalah desain pada fase ini pengembang mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut.¹⁸ Selanjutnya Tegeh, dkk menjelaskan bahwa pada tahap ini yang menjadi fokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah/kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi.¹⁹ Tujuan dari tahap ini adalah mengklarifikasi desain program pembelajaran, sehingga program pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.²⁰

Fase ketiga adalah fase pengembangan dan implementasi, kegiatan pengembangan ini meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, maupun membuat program pembelajaran baru. Setelah dikembangkan kemudian produk di evaluasi hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan.²¹ Tahap evaluasi dan revisi pada model Hannafin and Peck berlangsung di setiap fase, sehingga ketiga fase dalam model ini terhubung pada tahap mengevaluasi dan merevisi.²²

d. Model Pengembangan Gagne and Briggs

Model pengembangan ini bertujuan pada rancangan sistem dengan sasaran guru yang bekerja sebagai perancang kegiatan instruksional maupun tim pengembang yang

¹⁸ Adelina Hasyim, *Op.Cit.* hlm. 76

¹⁹ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 2

²⁰ *Ibid*

²¹ *Ibid*, hlm. 4

²² *Ibid*

anggotanya meliputi guru, administrator, ahli bidang studi, ahli evaluasi, ahli media, dan perancang instruksional.²³ Gagne and Briggs dalam Hasyim memaparkan langkah – langkah dalam pengembangan model ini, antara lain: (1) analisis dan identifikasi kebutuhan, (2) penetapan tujuan umum dan khusus, (3) identifikasi alternatif cara memenuhi kebutuhan, (4) merancang komponen dari sistem, (5) analisis sumber-sumber yang diperlukan dan tersedia, serta kendala – kendala yang dihadapi, (6) kegiatan untuk mengatasi kendala, (7) memilih atau mengembangkan materi pelajaran, (8) merancang prosedur penelitian murid, (9) ujicoba lapangan: evaluasi formatif dan pendidikan guru, (10) penyesuaian, revisi, dan evaluasi lanjut, (11) evaluasi sumatif, (12) pelaksanaan operasional.²⁴

e. Model pengembangan Dick and Carey

Pribadi dalam Hasyim menjelaskan bahwa model yang dikembangkan oleh Dick and Carey terdiri dari beberapa komponen dan sub komponen, yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar.²⁵ Model ini adalah model yang paling banyak digunakan oleh desainer pembelajaran dan pelatihan.²⁶ Langkah – langkah pada model ini adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis instruksional, (3) analisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran (4) merumuskan tujuan

²³ Adelina Hasyim, *Op.Cit.* hlm. 76

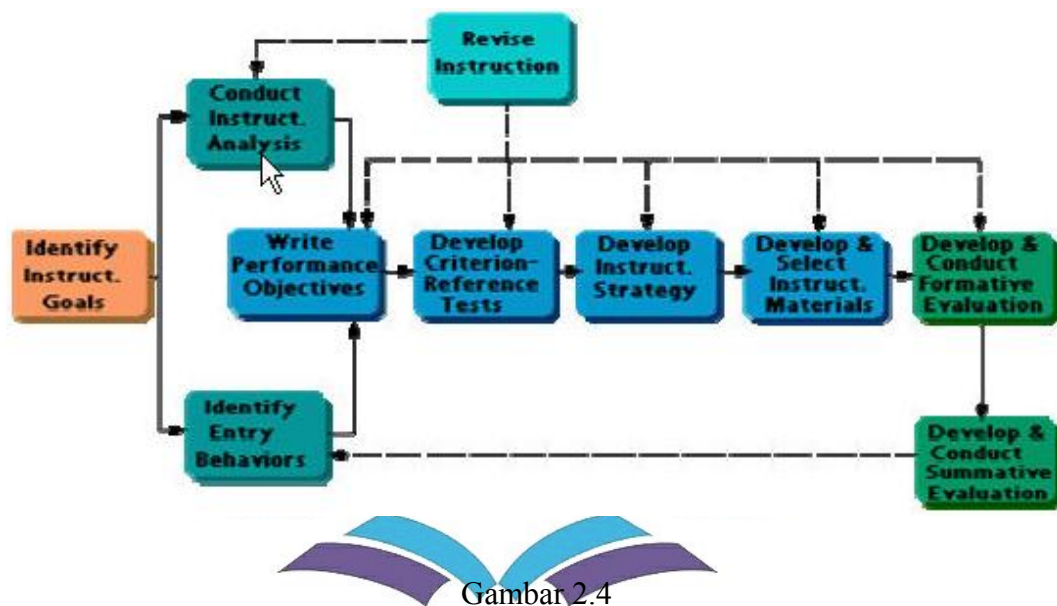
²⁴ *Ibid*, hlm. 76-77

²⁵ *Ibid*, hlm. 77-78

²⁶ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 31

pembelajaran khusus, (5) mengembangkan alat atau instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi terhadap program pembelajaran, (10) merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.²⁷

Berikut model Dick and Carey dalam bentuk gambar.



Gambar 2.4
Model Pengembangan Dick and Carey²⁸

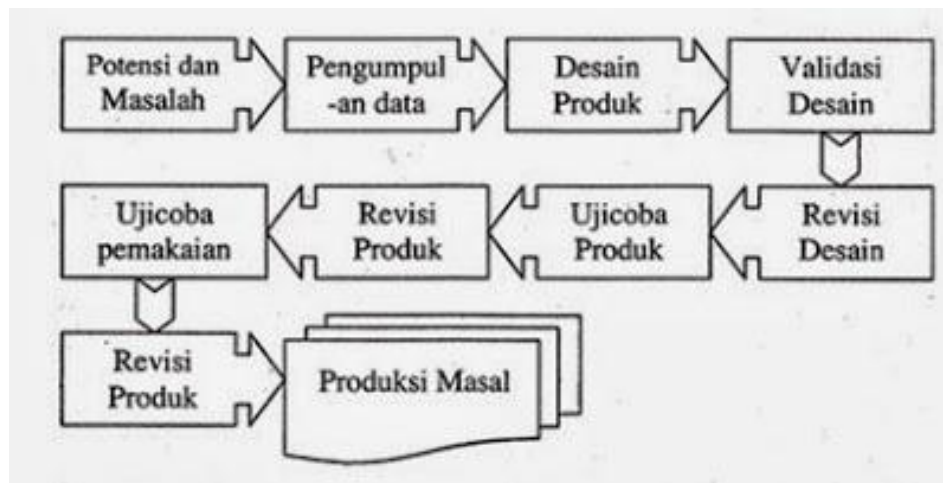
f. Model pengembangan Borg and Gall

Berikut langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall dalam mengembangkan suatu produk yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk pendahuluan produk, (4) uji lapangan

²⁷ *Ibid*, hlm. 78-81

²⁸ *Ibid*

pendahuluan/persiapan, (5) revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan, (6) uji lapangan utama, (7) revisi berdasarkan uji lapangan utama, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi berdasarkan uji lapangan operasional, dan (10) penyebaran dan implementasi.²⁹ Berikut model Borg and Gall dalam bentuk gambar.



Gambar 2.5

Model Pengembangan Borg and Gall³⁰

2. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesamanya dan digunakan untuk mengeluarkan ide-ide yang ada di dalam pikiran baik

²⁹ I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Op.Cit.* hlm. 13

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 298

diekspresikan melalui ucapan atau tulisan.³¹ Definisi lain mengenai bahasa yang dikemukakan Ibnu Jinni yang dikutip oleh Nasution adalah:

أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم³²

“Lambang-lambang/bunyi-bunyi yang digunakan setiap kelompok untuk mengutarakan maksudnya.”

Selanjutnya, pendapat al-Jurjāni yang dikutip Nasution bahwa bahasa adalah:

ما يعبر بها كل قوم عن أغراضهم³³

“Apa yang diungkapkan setiap orang dalam mengutarakan maksudnya”.

Umam yang dikutip Nuha mengungkapkan bahwa kata “bahasa” dalam bahasa arab adalah لغة yang berasal dari kata لغا yang artinya berbicara. Kemudian dapat disimpulkan bahwa sifat umum bahasa adalah suatu bunyi yang keluar dari mulut dengan bentuk sedemikian yang memiliki arti tertentu.³⁴

³¹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 3

³² Sahkholid Nasution, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab* (Sidoarjo: CV. Lisan Arabi, 2017), hlm. 38

³³ *Ibid*

³⁴ Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hlm. 23

Beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa para ahli tidak berbeda pendapat dalam menjelaskan tentang bahasa. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat dipahami bahasa adalah alat komunikasi berupa lambang bunyi yang digunakan anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengutarakan keinginannya atau ide-idenya.

b. Fungsi Bahasa

Peran bahasa tak bisa lepas dari keseharian kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, menyampaikan aspirasi, dan bersosialisasi hingga dapat terwujudnya kerukunan antar masyarakat. Tak hanya itu, masih banyak fungsi bahasa dalam kehidupan sehari – hari. Berikut beberapa fungsi bahasa menurut para ahli.

Menurut Hermawan fungsi bahasa terdiri atas 8 fungsi yaitu:

1. *Bahasa adalah alat berpikir*, sebuah gagasan atau ide dalam pikiran bukanlah bahasa. Namun ketika gagasan atau ide sudah tertuang dalam unsur-unsur sehingga membentuk kata atau kalimat yang diucapkan dengan lisan atau berbentuk tulisan, gagasan itu berubah menjadi bahasa.
2. *Bahasa alat untuk memenuhi kebutuhan dasar*, manusia memiliki kebutuhan untuk makan, minum, tidur dan lain sebagainya demi menjaga kelangsungan hidupnya. Manusia tidak bisa bekerja sendiri

untuk memenuhi itu semua. Maka dari itu manusia membutuhkan bahasa sebagai alat untuk mengutarakan maksudnya.

3. *Bahasa alat untuk berekspresi*, bahasa digunakan manusia untuk mengungkapkan atau mengekspresikan perasaan, emosi, harapan, keinginan, cita-cita, dan pikiran seseorang.
4. *Bahasa media penghubung antar kelompok*, bahasa merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat mempererat hubungan dan menciptakan saling pengertian antarbangsa.
5. *Bahasa salah satu simbol agama*, bahasa sangat erat kaitannya dengan agama. Sebab pesan – pesan Tuhan harus disampaikan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh manusia yang melaksanakan agama itu.
6. *Bahasa pendukung utama pengetahuan*, tak ada satu pengetahuanpun yang disampaikan dengan efisien selain lewat media bahasa. Karya manusia dalam bidang sains, teknologi, seni, dan lainnya akan mudah tersampaikan dengan bahasa.
7. *Bahasa alat pemersatu*, bangsa yang dibangun oleh kelompok masyarakat yang berbeda dalam ras-etnis, agama, sosial-ekonomi hanya dapat dipersatukan dengan kesatuan bahasa. Seperti bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pemersatu bangsa Indonesia.

8. *Bahasa alat politik*, dalam hal- hal tertentu, bahasa bisa berfungsi lebih efektif dari senjata.³⁵

Selain itu menurut Gorys Keraf yang dikutip oleh Nuha menjelaskan fungsi bahasa, antara lain: (1) Bahasa untuk mengekspresikan diri, (2) Bahasa sebagai alat komunikasi, (3) Bahasa sebagai alat mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, (4) Bahasa sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial.³⁶

Kemudian Wilkins (Tarigan, Nuha 2016) berpendapat bahwa fungsi bahasa ada delapan kategori, antara lain: (1) Fungsi modalitas, (2) Disiplin dan evaluasi moral, (3) Situasi atau bujukan, (4) Argumen, (5) Inkuiri dan eksposisi rasional, (6) Emosi – emosi personal, (7) Relasi – relasi emosional, (8) Relasi – relasi interpersonal.³⁷

c. Karakteristik Bahasa Arab

Bahasa memiliki karakter atau ciri khas masing – masing. Karakter itu terbentuk dari kondisi sosial-budaya, adat istiadat, dan lain sebagainya. Begitu halnya dengan bahasa Arab yang memiliki ciri khas tersendiri yang berbeda dengan bahasa – bahasa lainnya.

Amin yang dikutip oleh Hermawan memaparkan karakteristik bahasa Arab yang dipandang memiliki keunggulan dibandingkan bahasa – bahasa lain di dunia.

³⁵ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 22-24

³⁶ Ulin Nuha, *Op. Cit.* hlm. 32

³⁷ *Ibid.* hlm. 33-34

Menurutnya karakteristik pokok bahasa Arab dapat dilihat dari segi: kaitan mentalistik subjek-predikat, kehadiran individu, retorika paralel, keberadaan *i'rab*, dinamika dan kekuatan. Selain itu Nayif Ma'ruf yang dikutip oleh Hermawan juga menambahkan adanya keutamaan makna, kekayaan kosakata, integrasi dua kata, dan analogi.³⁸

Kemudian Munif yang dikutip oleh Nuha menjelaskan juga karakteristik bahasa Arab antara lain: (1) Memiliki gaya bahasa yang beragam, (2) Dapat diekspresikan secara lisan dan tulisan, (3) Memiliki sistem dan aturan yang spesifik, (4) Memiliki sifat arbitrer, (5) Selalu berkembang secara produktif dan kreatif, (6) memiliki sistem bunyi yang khas, (7) Mempunyai tulisan yang khas, (8) Mempunyai struktur kata yang bisa berubah dan bereproduksi, (9) Memiliki sistem *i'rab*, (10) Sangat menekankan konformalitas antar unsurnya, (11) Sangat kaya akan makna majasi, (12) Terjadi perbedaan antara makna kamus (*al-ma'na al-mu'jami*) dengan makna yang dikehendaki dalam konteks kalimat tertentu (*al-ma'na al-siyaqi*).³⁹

d. Keterampilan Berbahasa Arab

Tujuan utama mempelajari bahasa Asing untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara baik dan benar. Juga terampil dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Hermawan tujuan mempelajari bahasa Asing adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa

³⁸ Acep Hermawan, *Op. Cit.* hlm. 58

³⁹ Ulin Nuha, *Op. Cit.* hlm. 36-45

peserta didik. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*mahārat al-lughah*).⁴⁰

Keterampilan bahasa dalam bahasa Arab terdiri dari empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al-qirāah*), dan menulis (*mahārah al-kitābah*).

1) Keterampilan Menyimak (*mahārah al-istimā'*)

Menurut Hermawan keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu.⁴¹

Pengertian mengenai *mahārah al-istimā'* juga dijelaskan Mansur yang dikutip oleh Rosyidi. Menurutnya *mahārah al-istimā'* adalah:

الإستماع هو عملية إنصات إلى الرموز المنطوقة ثم تفسيرها

“Yaitu proses mendengarkan dengan serius (*inshat*) kode-kode bahasa yang diucapkan kemudian ditafsirkan.”⁴²

Secara sederhana ada tiga keterampilan yang perlu diperhatikan dan dikembangkan dalam menyimak, yaitu:

1. Kemampuan mengidentifikasi bunyi kata bahasa Arab dengan tepat

⁴⁰ Acep Hermawan, *Op. Cit.* hlm. 129

⁴¹ *Ibid*, hlm. 130

⁴² Abdul Wahab Rosyidi, Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 84

2. Kemampuan menirukan apa yang telah didengar

3. Kemampuan memahami apa yang didengar.⁴³

Sedangkan tujuan pembelajaran *mahārah al-istimā'* adalah (1) Menirukan, (2) Menghafalkan, (3) Merangkum pokok-pokok pikirannya, (4) Memahami isinya.⁴⁴

2) Keterampilan Berbicara (*mahārah al-kalām*)

Hermawan menjelaskan pengertian keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi – bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra berbicara.⁴⁵

Keterampilan ini dimulai setelah peserta didik mengetahui bunyi – bunyi huruf bahasa arab dan mengetahui perbedaan antara bunyi satu huruf dengan huruf lainnya. Tujuan pembelajaran ini adalah menjadikan keterampilan berbicara sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain dan memahami apa yang diinginkan penutur.⁴⁶

⁴³ Syaiful Mustofa, *Op. Cit.* hlm. 117-118

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 118

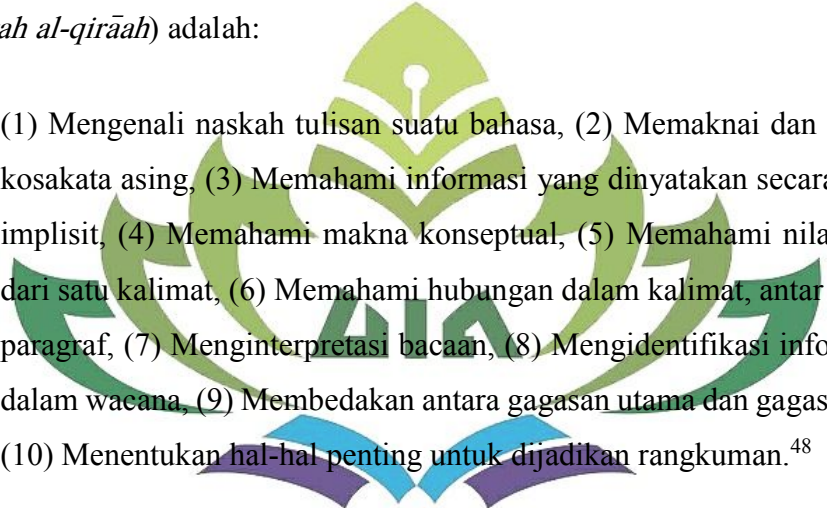
⁴⁵ Acep Hermawan, *Op. Cit.* hlm. 135

⁴⁶ Abdul Wahab Rosyidi, Mamlu'atul Ni'mah, *Op.Cit.* hlm. 90

3) Keterampilan Membaca (*mahārah al-qirāah*)

Keterampilan membaca (*mahārah al-qirāah*) adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang-lambang tulis) dengan melafalkan atau mencernanya dalam hati.⁴⁷

Mustofa membagi tujuan keterampilan membaca menjadi dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah al-qirāah*) adalah:

- 
- (1) Mengenali naskah tulisan suatu bahasa, (2) Memaknai dan menggunakan kosakata asing, (3) Memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit, (4) Memahami makna konseptual, (5) Memahami nilai komunikatif dari satu kalimat, (6) Memahami hubungan dalam kalimat, antar kalimat, antar paragraf, (7) Menginterpretasi bacaan, (8) Mengidentifikasi informasi penting dalam wacana, (9) Membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang. (10) Menentukan hal-hal penting untuk dijadikan rangkuman.⁴⁸

Adapun tujuan khusus dari pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah al-qirāah*) adalah:

1. Tingkat pemula
 - a. Mengenali lambang – lambang (simbol-simbol bahasa).
 - b. Mengenali kata dan kalimat.

⁴⁷ Acep Hermawan, *Op. Cit.* hlm. 143

⁴⁸ Syaiful Mustofa, *Op.Cit.* hlm. 163-164

- c. Menemukan ide pokok dan kata – kata kunci.
 - d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek.
2. Tingkat menengah
- a. Menemukan ide pokok dan ide penunjang.
 - b. Menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan.
3. Tingkat lanjut
- a. Menemukan ide pokok dan ide penunjang.
 - b. Menafsirkan isi bacaan.
 - c. Membuat inti sari bacaan.
 - d. Menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan.⁴⁹

4) Keterampilan Menulis (*mahārah al-kitābah*)

Menurut Hermawan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*) adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek sederhana seperti menulis kata – kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang.⁵⁰

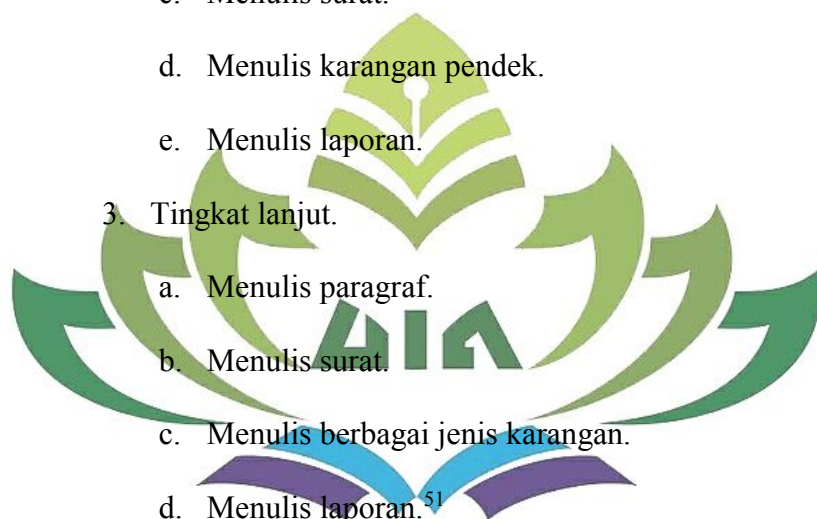
Adapun tujuan pembelajaran keterampilan menulis menurut Iskandarwasit yang dikutip oleh Mustofa adalah:

- 1. Tingkat pemula
 - a. Menyalin satuan-satuan bahasa yang sederhana.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 164

⁵⁰ Acep Hermawan, *Op. Cit.* hlm. 151

- b. Menulis satuan bahasa yang sederhana.
 - c. Menulis pernyataan dan pertanyaan sederhana.
 - d. Menulis paragraf pendek.
2. Tingkat menengah
- a. Menulis pernyataan dan pertanyaan.
 - b. Menulis paragraf.
 - c. Menulis surat.
 - d. Menulis karangan pendek.
 - e. Menulis laporan.
3. Tingkat lanjut.
- a. Menulis paragraf.
 - b. Menulis surat.
 - c. Menulis berbagai jenis karangan.
 - d. Menulis laporan.⁵¹



3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa

⁵¹ Syaiful Mustofa, *Op.Cit.* hlm. 183

Arab, media (وسائل) berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁵² Dalam bahasa arab ada dua istilah yang digunakan untuk media pembelajaran, وسائل التعليم dan معينات تعليم.⁵³ Definisi وسائل التعليم (media pembelajaran) adalah sebagai berikut:

إن الوسائل التعليمية يقصد بها عادة المعينات السمعية أو البصرية التي يستخدمها المعلم في التدريس مادته الهدف المقصود بأفضل صورة ممكنة على العلمية التربوية شيئا من الإثارة والمتعة.⁵⁴

Adapun pengertian معينات تعليم (alat bantu pembelajaran) adalah sebagai berikut:

المعينات هي كل ما يستعين به المعلم في تفهيم التلاميذ من الوسائل التوضيحية.

Istilah معينات تعليم berarti alat bantu pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa.⁵⁵ Menurut Imam Asrori istilah

⁵² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 3

⁵³ Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2011), hlm. 1, Law Reviews <http://digilib.uinsby.ac.id/20717/> (diakses tanggal 16 Januari 2018)

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*

معينات تعليم dan وسائل التعليم adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menjadikan siswa belajar dan memperoleh keterampilan tertentu atau segala sesuatu yang membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran.⁵⁶

Istilah “media” acapkali dikaitkan atau dipergantikan dengan kata ”teknologi” yang berasal dari bahasa Latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Dalam konsep ini, media dinilai sebagai teknologi pembelajaran.⁵⁷ Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai makna bukan sekedar alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.⁵⁸

Secara keseluruhan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dengan mendesain proses pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa agar tujuan dalam pemerolehan materi tercapai secara efektif dan efisien. Sehingga minat belajar siswa bertambah dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran.

⁵⁶ Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), hlm. 5

⁵⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 27

⁵⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit.* hlm. 5

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar media sebagai penyalur pesan, memiliki peran yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Hamalik yang dikutip oleh Rosyidi mengemukakan bahwa:

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.⁵⁹

Al-Qasimy yang dikutip oleh Hanifah mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

- 
١. للحدّ من استخدام الترجمة
 ٢. للتأكيد من استيعاب الطلاب للمعاني
 ٣. لإضافة شئ من المتعة والإثارة إلى الدرس
 ٤. لإثارة إيجابية الدارس ومساهمته^{٦٠}

Selanjutnya, Shiniy yang dikutip oleh Hanifah mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

١. تثير إهتمام الدارس إلى درجة كبيرة

⁵⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Op. Cit.* hlm. 28

⁶⁰ Umi Hanifah, *Op.Cit.* hlm. 11

٢. ترفع الدوافع للمساهمة في عملية التعليم
٣. تساعد على التفكير المنسق
٤. توفر خبرات واقعية متنوعة لا يحصل عليها الدارس بدونها
٥. تجعل خبرات الدارس باقية الأثر في الذاكرة
٦. تجعل عملية التعليم اللغوي ذات نغني^{٦١}

Berdasarkan uraian diatas Hanifah menyimpulkan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁶²

Adapun secara khusus, manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar, (8) Mengubah peran pengajar kearah yang lebih positif dan produktif, (9) Menjadikan metode lebih bervariasi dan pembelajaran menjadi menyenangkan, (10) Menjadikan siswa lebih cenderung aktif dalam proses pembelajaran.⁶³

⁶¹ *Ibid.*

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid*, hlm. 11-14

Selain manfaat khusus diatas, ada beberapa manfaat media bagi pengajar dan pembelajar adalah sebagai berikut:

1. Manfaat media bagi pengajar adalah:

- a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan,
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran secara baik,
- c. Memberikan kerangka sistematis secara baik,
- d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
- e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
- f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah:

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar,
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar,
- d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,
- e. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan

- g. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.⁶⁴

Berdasarkan fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut para ahli diatas dapat dipahami bahwa terdapat banyak sekali fungsi dan manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, menambah minat belajar, membuat suasana tidak tegang, dan dengan kehadiran media peserta didik tidak merasa bosan. Bagi pendidik, penggunaan media dapat memberikan kemudahan menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran


Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. *Teknologi audio-visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor

⁶⁴ *Ibid*, hlm. 14

visual yang lebar. *Teknologi berbasis komputer* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. *Teknologi gabungan* adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.⁶⁵

Kemudian Hanifah menjelaskan macam – macam media pembelajaran, sebagai berikut:

- 
1. Media cetak, media pembelajaran berbasis cetak yang paling dikenal adalah buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
 2. Media visual, beberapa macam media visual diantaranya: foto, sketsa, poster, *bulletin board*, *chart*, bagan, grafik, diagram, peta, tabel, dan lain – lain.
 3. Media audio-visual, seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.
 4. Media proyeksi seperti, *transparency overhead projector*, slide suara, dan film strip, serta projector LCD.
 5. Media non-proyeksi seperti, papan tulis, papan flanel (flanel board).
 6. Media berbasis komputer
 7. Media berbasis internet

⁶⁵ Azhar Arsyad, *Op.Cit.* hlm. 31-34

8. E-Learning dalam pembelajaran bahasa Arab.⁶⁶

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media, sebagai pendidik memerlukan perencanaan serta pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga minat dan motivasi belajar siswa juga meningkat. Serta membantu para guru dalam menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Brown yang dikutip oleh Hanifah mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar dapat mempengaruhi terhadap efektivitas belajar. Pada mulanya, media media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan digunakan alat bantu visual. Sekitar abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran semakin meluas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.⁶⁷

Musfiqon menjelaskan tiga prinsip utama yang bisa dijadikan guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

⁶⁶ Umi Hanifah, *Op.Cit.* hlm. 17-106

⁶⁷ *Ibid*, hlm. 151

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi, artinya media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Prinsip relevansi, artinya mempertimbangkan kebutuhan guru, kebutuhan siswa, dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Dan juga media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar, dan dialami.
3. Prinsip produktivitas, artinya guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.⁶⁸

Kemudian Sutjiono yang dikutip oleh Asrori mengemukakan enam prinsip pemilihan media pembelajaran. Enam prinsip tersebut dirumuskan dalam akronim *ACTION*. *Access* (kemudahan akses), *Cost* (biaya), *Technology* (ketersediaan prasyarat teknik dan pengoperasi), *Interactivity* (memunculkan interaksi dua arah), *Organization* (dukungan lembaga), *Novelty* (kebaruan media).⁶⁹

Dalam pemilihan media guru juga perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan

⁶⁸ Musfiquon, *Op.Cit.* hlm. 116

⁶⁹ Imam Asrori, Moh Ahsanuddin, *Op.Cit.* hlm. 29

media yang didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. (1) kesesuaian dengan tujuan, (2) ketepatangunaan, (3) keadaan peserta didik, (4) ketersediaan, (5) biaya kecil, (6) keterampilan guru, (7) mutu teknis.⁷⁰

4. *Mobile Learning*

a. *Pengertian Mobile Learning (m-learning)*

Kemajuan teknologi pada era sekarang membuat masyarakat memiliki akses yang mudah dalam mendapatkan informasi. Dalam hal pendidikan teknologi memunculkan inovasi – inovasi baru agar dapat menunjang pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran ini salah satunya adalah *mobile learning (m-learning)*.

Mobile learning secara harfiah terdiri dari kata *mobile* yang berarti bergerak dan *learning* yang berarti belajar. Istilah *mobile learning* dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai pembelajaran *mobile*, yang berarti pembelajaran tersebut dapat leluasa bergerak tanpa terikat tempat dan waktu.⁷¹ Menurut Azmi *mobile learning* adalah suatu tipe pembelajaran yang menggunakan perangkat komunikasi sebagai wahana pembelajaran, baik digunakan sebagai media maupun sebagai alat untuk memandu proses pembelajaran.⁷²

⁷⁰ *Ibid*, hlm. 118

⁷¹ Muhammad Azmi, “Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan”. *Teknodika*, (2015) hlm. 7, Law Reviews <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/8292> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

⁷² *Ibid*, hlm. 8

Selanjutnya Keegan yang dikutip oleh Korucu dan Alkan menjelaskan pengertian *mobile learning* sebagai berikut “*Defines mobile learning as running of education through PDAs, pocket PCs and mobile phones.*”⁷³ Definisi *Mobile learning* adalah sebagai penyelenggaraan pendidikan melalui PDA, pocket PCs dan telpon seluler. Hal ini sejalan dengan pendapat John Traxler yang mendefinisikan *m-learning* sebagai berikut “*This definition may mean that mobile learning could include mobile ‘phones, smartphones, personal digital assistants (PDAs) and their peripherals, perhaps tablet PCs and perhaps laptop PCs.*”⁷⁴ *Mobile learning* sebagai ketersediaan pendidikan yang dominan menggunakan teknologi seperti ponsel, *smartphone*, *Personal Digital Assistans* (PDA) dan perangkatnya, tablet PC, dan mungkin laptop PC, dan lain-lain.

Pada pembelajaran *m-learning* ini, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun sehingga dapat belajar secara mandiri. Sebagaimana dikemukakan oleh Lehner, dkk yang dikutip oleh Siraj bahwa: “*Terdapat dua kekuatan dcngan Pembelajaran Mobile ini iaitu anytime, anywhere learning and teaching while doing.*”⁷⁵ Ada dua kekuatan pada *mobile learning* ini yaitu kapan saja,

⁷³ Agah Tugrul Korucu dan Ayse Alkan, “Differences Between M-Learning (Mobile Learning) And E-Learning, Basic Terminology And Usage Of M-Learning In Education”. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Vol. 15 (2011) hlm. 1926, Law Reviews <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811005751> (diakses tanggal 18 Februari 2018)

⁷⁴ John Traxler, “Defining Mobile Learning”, *IADIS International Conference Mobile Learning* (2005), hlm. 262-263, Law Reviews <https://scholar.google.com/citations?user=DID3JDkAAAAJ&hl=en> (diakses tanggal 18 Februari 2018)

⁷⁵ Saedah Siraj, “Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan”. *Masalah Pendidikan*, Vol. 27 No.1 (2004) hlm. 130, Law Reviews <http://www.myjurnal.my/public/article-view.php?id=12053> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

di mana saja belajar dan mengajar sambil bekerja. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Fungsi dan Manfaat *Mobile Learning*

Majid yang dikutip oleh Azmi menjelaskan terdapat tiga fungsi *mobile learning* dalam pembelajaran yaitu sebagai tambahan (*supplement*) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (*complement*), atau pengganti (*substitution*).

Mobile learning dapat berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan dalam memanfaatkan atau tidak. Mobile learning dapat berfungsi sebagai komplemen apabila dimanfaatkan sebagai program pelengkap materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di kelas. Dalam hal ini, mobile learning berperan sebagai penguatan (*reinforcement*) atau pengulangan (*remedial*) bagi peserta didik yang tidak dapat memenuhi standar. Adapun mobile learning yang berfungsi sebagai substitusi apabila model kegiatan pembelajaran menggunakan mobile learning secara penuh. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan waktu mereka secara fleksibel dalam mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas mereka sehari-hari.⁷⁶

Kemudian Majid juga menjelaskan manfaat *mobile learning* bagi peserta didik dan pendidik. Adapun manfaat bagi peserta didik antara lain: (1) *mobile learning* dapat memfasilitasi pembelajaran di sekolah-sekolah kecil di daerah miskin untuk mengikuti pelajaran tertentu yang tidak dapat diberi sekolah, (2) *mobile learning* memberikan

⁷⁶ Muhammad Azmi, *Op.Cit.* hlm. 8

manfaat pada peserta didik yang mengikuti program pendidik di rumah (*home schoolers*), (3) merasa phobia dengan sekolah, atau peserta didik sedang menjalani pengobatan dirumah sakit atau dirumah, peserta didik putus sekolah namun berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang tinggal di berbagai daerah bahkan luar negeri, (4) tidak tertampung di sekolah konvensional untuk melanjutkan pendidikan.⁷⁷

Manfaat *mobile learning* bagi pendidik antara lain: (1) lebih mudah melakukan inovasi-inovasi bahan ajar, (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian untuk menambah wawasan, (3) mengontrol kegiatan peserta didik, bahkan pendidik dapat mengetahui topik yang dipelajari, kapan peserta didiknya belajar, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) memeriksa apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, (5) mengoreksi jawaban dan memberitahukan kepada peserta didik.⁷⁸

c. Jenis Konten *Mobile Learning*

Mobile learning memiliki banyak konten-konten yang dapat dikembangkan. Pengembang dituntut kreatif dalam membuat konten-konten yang ada dalam produk agar tepat dan sesuai dengan karakteristik divais dan pengguna.

⁷⁷ Abdul Majid, "Mobile Learning". (Makalah Pascasarjana Program Studi Pengembangan Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2012), hlm. 5, Law Reviews <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1362/mobile-learning----.html> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

⁷⁸ *Ibid*, hlm. 7

Menurut Tamimuddin konten dalam *mobile learning* terdiri dari beberapa jenis, antara lain: (1) teks, salah satu contoh penggunaan teks adalah SMS (*Short Message Service*). Kebutuhan memori yang relatif kecil memuat konten berbasis teks lebih mudah diimplementasikan. Namun, keterbatasan jumlah karakter yang dapat ditampilkan harus menjadi pertimbangan dalam menampilkan konten pembelajaran sehingga perlu strategi khusus agar konten pembelajaran dapat disampaikan secara tepat dan efektif meskipun dengan keterbatasan ini, (2) gambar, semua perangkat (*device*) yang ada hampir semua mendukung pemakaian gambar. Tipe gambar yang didukung perangkat adalah PNG, GIF, JPG. Penggunaan gambar ini dapat digabungkan dengan penggunaan teks, (3) audio, semua perangkat mendukung penggunaan audio. Tipe file audio yang umumnya digunakan adalah rm, mp3, amr, dan sebagainya, (4) video, *device* saat ini dapat menggunakan video meski dalam jumlah yang terbatas. Tipe file pada video ini umumnya 3gp, MPEG, MP4, dan lain-lain, (5) aplikasi perangkat lunak, perangkat lunak dapat menggabungkan konten-konten diatas seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga perangkat menjadi lebih interaktif.⁷⁹

d. Kelebihan dan Kekurangan *Mobile Learning*

Menurut Tamimuddin kelebihan dari *m-learning* diantaranya adalah sebagai berikut: (1) dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapan-pun, (2) kebanyakan divais

⁷⁹ Muh. Tamimuddin, "Mengenal Mobile Learning", *LIMAS*, 18 Juni 2013, hlm. 5-7, Law Reviews https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf (diakses tanggal 03 Maret 2018)

bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop, (3) ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop, (4) diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁸⁰

Meskipun memiliki beberapa kelebihan, *m-learning* ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain: (1) kemampuan prosesor, (2) kapasitas memori, (3) layar tampilan, (5) catu daya, (6) perangkat I/O.⁸¹

Kekurangan *m-learning* sendiri sebenarnya lambat laun akan dapat teratasi khususnya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Kecepatan prosesor pada divais semakin lama semakin baik, sedangkan kapasitas memori, terutama memori eksternal, saat ini semakin besar dan murah.⁸²

Kecanggihan teknologi zaman ini dapat digunakan untuk mengembangkan segala hal agar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Khususnya pada pendidikan, dengan adanya fasilitas *m-learning* ini harapannya agar bisa digunakan secara arif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Demi terciptanya pendidikan yang baik bagi kemajuan bangsa.

⁸⁰ *Ibid*, hlm. 2

⁸¹ *Ibid*

⁸² *Ibid*, hlm. 3

5. Android

Android merupakan sebuah sistem perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003. Beberapa pengertian lain dari Android, yaitu:

1. Merupakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang (*programmer*) untuk membuat aplikasi.
2. Merupakan sistem operasi yang dibeli Google Inc. dari Android Inc.
3. Bukan bahasa pemrograman, tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau *run time environment* yang disebut DVM (*Dalvik Virtual Machine*) yang telah dioptimasi untuk alat/*device* dengan sistem memori yang kecil.⁸³

Struktur aplikasi Android ditulis dalam bahasa pemrograman Java. Kode Java dikompilasi bersama *resource file* yang dibutuhkan oleh aplikasi. Prosesnya di-*package* oleh *tools* yang dinamai “*apt tools*” ke dalam paket Android, sehingga menghasilkan file berekstensi *.apk*. File *apk* ini disebut dengan aplikasi dan nantinya dapat dijalankan pada peralatan mobile (*device mobile*). Ada empat komponen pada aplikasi Android, yaitu: (1) *Activities*, merupakan komponen untuk menyajikan tampilan pemakai (*interface user*) kepada pengguna. (2) *Service*, merupakan komponen yang

⁸³ Yuniar Supardi, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017) hlm. 1

tidak memiliki tampilan pemakai, tetapi *service* berjalan secara *background*. (3) *Broadcast Receiver*, merupakan komponen yang berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyimpan notifikasi. (4) *Content Provider*, merupakan komponen yang membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik, sehingga bisa digunakan oleh aplikasi lain.⁸⁴

Pada era sekarang hampir semua *smartphone* menggunakan sistem operasi Android. Mulai dari versi awal dibuat hingga versi terbarunya. Berikut adalah beberapa uraian versi Android.

No.	Nomor Versi	Nama Versi	Tanggal Rilis
1.	(belum memakai)	Android Beta	05 November 2007
2.	1.0	Android 1.0	23 September 2008
3.	1.1	Android 1.1	09 Februari 2009
4.	1.5	Cupcake	27 April 2009
5.	1.6	Donut	15 September 2009
6.	2.0	Éclair	26 Oktober 2009
7.	2.0.1	Éclair	03 Desember 2009
8.	2.1	Éclair	12 Januari 2010
9.	2.2	Froyo	20 Mei 2010
10.	2.2.1	Froyo	18 Januari 2011
11.	2.2.2	Froyo	22 Januari 2011
12.	2.2.3	Froyo	21 November 2011
13.	2.3	GingerBread	06 Desember 2010
14.	2.3.3	GingerBread	09 Februari 2011
15.	2.3.4	GingerBread	28 April 2011
16.	2.3.5	GingerBread	25 Juli 2011
17.	2.3.6	GingerBread	02 September 2011
18.	2.3.7	GingerBread	21 September 2011
19.	3.0	Honeycomb	22 Februari 2011

⁸⁴ *Ibid*, hlm. 4-5

20.	3.1	Honeycomb	10 Mei 2011
21.	3.2	Honeycomb	15 Juli 2011
22.	3.2.1	Honeycomb	20 September 2011
23.	3.2.2	Honeycomb	30 Agustus 2011
24.	3.2.4	Honeycomb	Desember 2011
25.	3.2.6	Honeycomb	Februari 2012
26.	4.0.1	ICS (Ice Cream Sandwich)	18 Oktober 2011
27.	4.0.2	ICS	26 November 2011
28.	4.0.3	ICS	16 Desember 2011
29.	4.0.4	ICS	29 Maret 2012
30.	4.1	Jelly Bean	09 Juli 2012
31.	4.4	KitKat	31 Oktober 2013
32.	5.0	Lollipop	12 November 2014
33.	5.1	Lollipop	25 Juni 2014
34.	6.0	MarshMallow	05 Oktober 2015
35.	7.0	Nougat	22 Agustus 2016

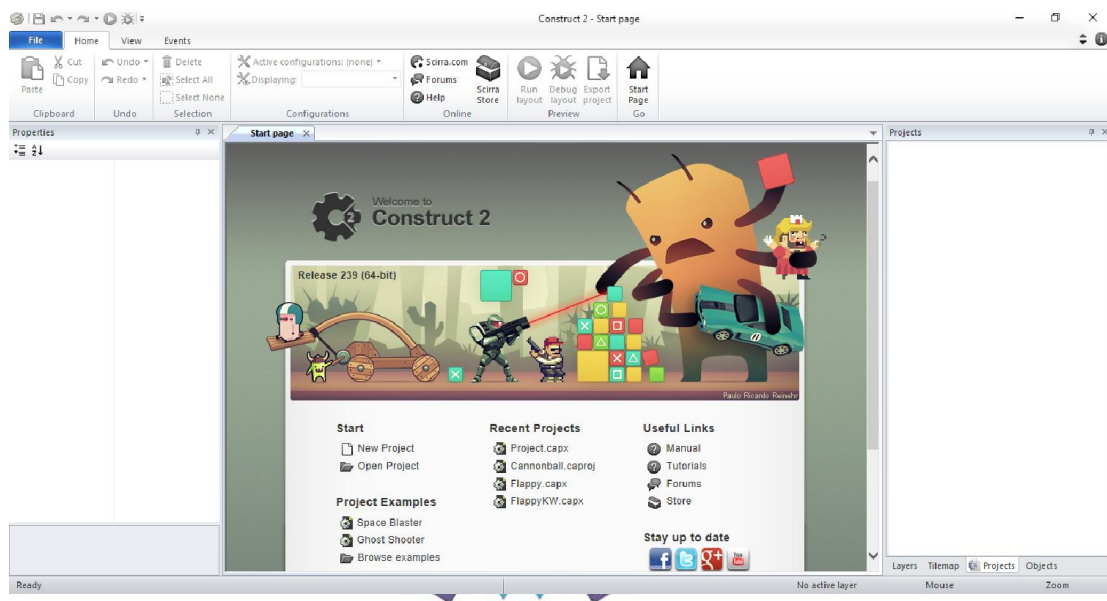
Tabel 2.1
Data Versi Sistem Operasi Android⁸⁵

6. Construct 2

Penelitian ini akan menghasilkan produk yang berekstensi *.apk* dan dapat diinstall pada *smartphone* berbasis android. Proses pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan *software* bernama *Construct 2*. *Construct is an HTML5-based 2D game editor, developed by Scirra Ltd. It is aimed primarily at non-programmers, allowing quick creation of games in a drag-and-drop fashion using a visual editor and a*

⁸⁵ *Ibid*, hlm. 5-6

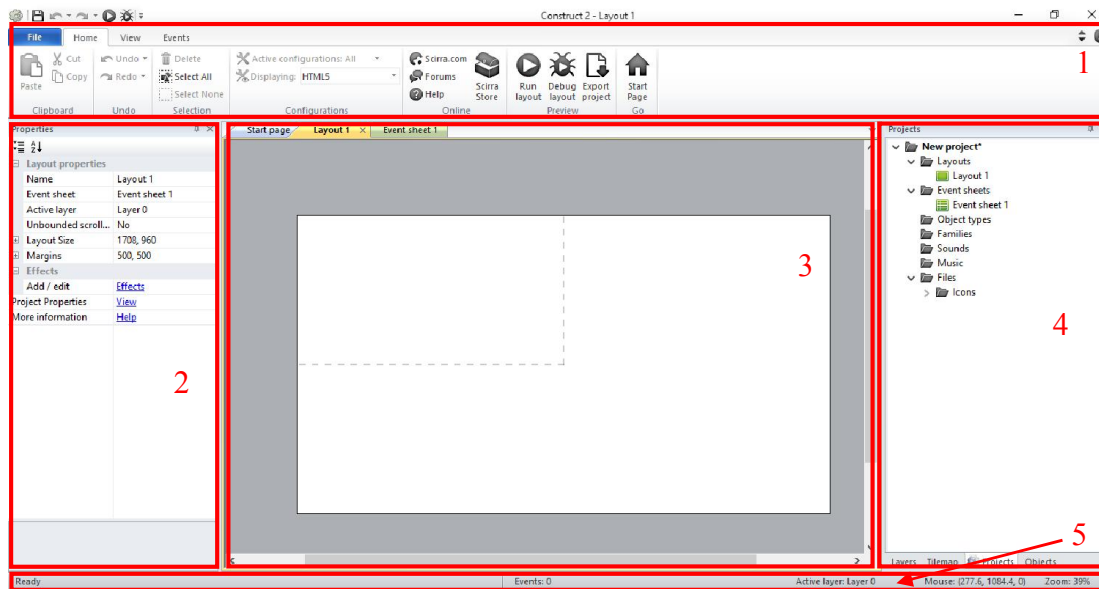
behavior-based logic system.⁸⁶ Construct adalah editor game 2D berbasis HTML5, yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Hal ini ditujukan terutama pada *non-programmer*, yang memungkinkan pembuatan game dengan cepat dengan mode *drag-and-drop* menggunakan editor visual dan sistem logika berbasis perilaku. Berikut tampilan awal dan tampilan *interface Construct 2*.



Gambar 2.6

Tampilan awal *Construct 2*

⁸⁶ [https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_\(game_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine)) (diakses tanggal 05 Mei 2018)



Gambar 2.7

Tampilan *Interface Construct 2*

Tampilan *interface Construct 2* terdiri dari:

1. Tab *File* menu dan *Ribbon Tab*

File menu berisi perintah untuk membuka halaman baru, membuka *file* yang telah disimpan, menyimpan *file*, dan *export file*. *Ribbon Tab* berisi *tools* berbagai tombol dan pilihan.

2. *Properties Bar*

Berisi perintah untuk mengubah dan memberi rincian tentang objek yang dipilih.

3. *Layout Bar*

Tampilan yang digunakan dalam proses pembuatan produk.

4. *Project Bar*

Berisi hal-hal yang digunakan baik objek, suara, musik, memasukkan kode, ikon, dll.

5. *Status Bar*

Berisi tampilan *zoom*, perkiraan ukuran *file*, *event sheet*, dan *layout* yang aktif.

B. Penelitian yang Relevan

Di era teknologi canggih seperti saat ini banyak sekali kita menemukan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Namun tidak dalam hal media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk bahasa arab. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, peneliti belum menemukan skripsi atau penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri’āyatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester 1 di MAN 2 Bandarlampung.” Akan tetapi, peneliti menemukan banyak sekali pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang menggunakan teknologi android dan menghasilkan beragam aplikasi dalam mengembangkan medianya tersebut.

Beberapa diantaranya adalah skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Fiqih Berbasis *Android* Kelas VIII di MTs Mathla’ul Anwar Wayhalom Tanggamus ” yang diteliti oleh Aep Puadus Shofwan. Peneliti menghasilkan produk berbasis android pada

materi fiqih bab haji untuk siswa kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar Wayhalom Tanggamus yang sudah tervalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan dan peserta didik.

Skripsi Aan Kurniawan Saputra mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis *Android* Pada Peserta Didik Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Al-Hikmah Kalirejo Lampung Tengah”. Peneliti skripsi ini membuat aplikasi berbasis android untuk pembelajaran matematika untuk kelas X jurusan teknik komputer jaringan yang bernama Matika. Aplikasi tersebut berisi materi pembelajaran, rumus singkat, video, dan soal-soal evaluasi.

Skripsi Jerry Roby Meilana mahasiswa Universitas Lampung yang berjudul “Pengembangan Modul *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Materi Fluida Statis Siswa Sekolah Menengah Atas”. Pada skripsi tersebut peneliti menghasilkan produk aplikasi pembelajaran berbasis android pada materi fluida statis untuk siswa SMA yang sudah tervalidasi kesesuaiannya.

Dalam skripsi ini, peneliti mencoba membuat media pembelajaran bahasa Arab menggunakan teknologi android berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatul-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester 1 di MAN 2 Bandarlampung yang akan menghasilkan *file.apk* dan dapat diakses pada *smartphone* dengan Android OS.

C. Kerangka Teoritik

Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*mahārat al-lughah*). Keterampilan bahasa tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al-qirāah*), dan menulis (*mahārah al-kitābah*). Media pembelajaran adalah hal yang tidak bisa dilepaskan dalam kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat membuat peserta didik antusias dan bergairah dalam belajar khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab yang kerap menjadi suatu hal yang dianggap sulit dan mengerikan. Disinilah peran pendidik sebagai fasilitator dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Heinich (Suparman:2013, Koderi:2014) memaparkan bahwa:

“Empat indikator program pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu 1) dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan; 2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari; 3) mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) isi atau materi pelajaran; dan 4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kontek yang tepat”⁸⁷.

Berdasarkan pendapat diatas dapat kita pahami bahwa pembelajaran bahasa Arab haruslah efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran tersebut dapat memfasilitasi, memotivasi peserta didik dalam mempelajari keterampilan berbahasa Arab. Seorang

⁸⁷ Koderi, “Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media iPad (i-Learning)”, *Al-Bayan*, Vol. 6 No. 2 (2014), hlm. 3, Law Reviews <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albayan/article/view/551> (diakses tanggal 07 Maret 2018)

pendidik, dalam hal ini pendidik bahasa Arab, dituntut kreatif dan inovatif dalam menyajikan suatu pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi peserta didik agar komunikatif dan eksploratif demi tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan efisien.

Untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan efisien, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Pembelajaran ini sedang digandrungi oleh peserta didik. Banyak penelitian mengenai *mobile learning* yang memadukan antara fasilitas pada android dan materi dalam pembelajaran seperti skripsi Aep Puadus Shofwan mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang mengembangkan produk berbasis android pada materi pembelajaran fiqih. Skripsi Aan Kurniawan Saputra mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang mengembangkan produk berbasis android pada materi pembelajaran matematika dan menghasilkan produk android bernama MATIKA. Skripsi Jerry Roby Meilana mahasiswa Universitas Lampung juga mengembangkan produk berbasis android pada materi fluida statis. *Mobile learnig* adalah sebuah inovasi dalam pendidikan. Pembelajaran ini tidak selalu bersifat formal, tetapi juga bisa bersifat informal karena peserta didik dapat mengakses materi tersebut kapan saja dan dimana saja. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kukulska-Hulme and Shield yang dikutip oleh Bidin dan Ziden yang menjelaskan bahwa “*This was further elaborated and defined as the type of learning that could be formal (within the*

*classroom), or informal (outside the classroom), and the learner has the choice to choose when and what to learn”.*⁸⁸

Mobile learning telah banyak dikembangkan dalam pendidikan. Terlihat pada paparan penelitian yang peneliti sebutkan sebelumnya. Namun peneliti belum menemukan *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pada karya ilmiah ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran pada materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester 1 di MAN 2 Bandarlampung menggunakan teknologi *mobile learning* berbasis android. Adanya media pembelajaran *mobile learning* yang bersifat *anytime and anywhere* diharapkan dapat meningkatkan intensitas belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Demi tercapainya pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan efisien.

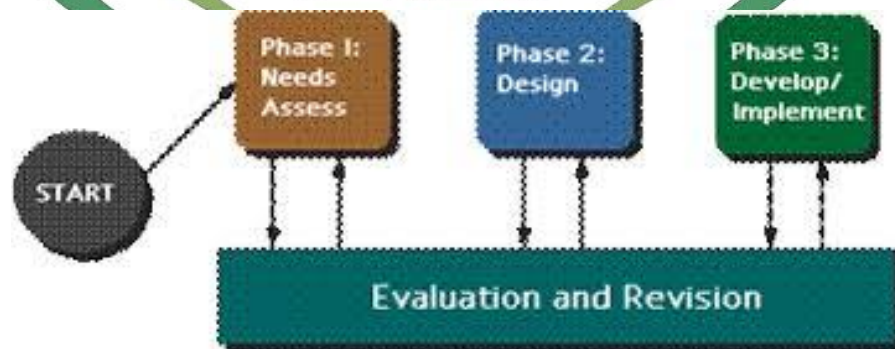
D. Rancangan Pengembangan

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-ri'āyatu Al-shihhiyyatu*” ini adalah model pembelajaran yang menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti android, ponsel, *smartphone*, tablet PC, dan perangkat sejenisnya yang proses pembelajarannya dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

⁸⁸ Samsiah Bidin dan Azidah Abu Ziden, “Adoption and Application of Mobile Learning in The Education Industry”. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Vol. 90 (2013) hlm. 721, Law Reviews
https://www.researchgate.net/publication/275542382_Adoption_and_Application_of_Mobile_Learning_in_the_Education_Industry (diakses tanggal 15 Maret 2018)

Berdasarkan konsep diatas, model pengembangan yang relevan dengan pengembangan *mobile learning* ini adalah model Hannafin and Peck. Alasan menggunakan model ini karena sederhana terdiri dari tiga fase dan model ini juga bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran berbantuan komputer. Baik berbentuk cetak, audio, video, berbasis komputer, ataupun campuran.

Penelitian kali ini akan menghasilkan media pembelajaran pada materi *al-Shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu* di MAN 2 Bandarlampung. Relevansi model dan produk yang mendorong peneliti mengadopsi model Hannafin and Peck dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Model Hannafin and Peck adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi.



Gambar 2.8

Model Pengembangan Hannafin and Peck

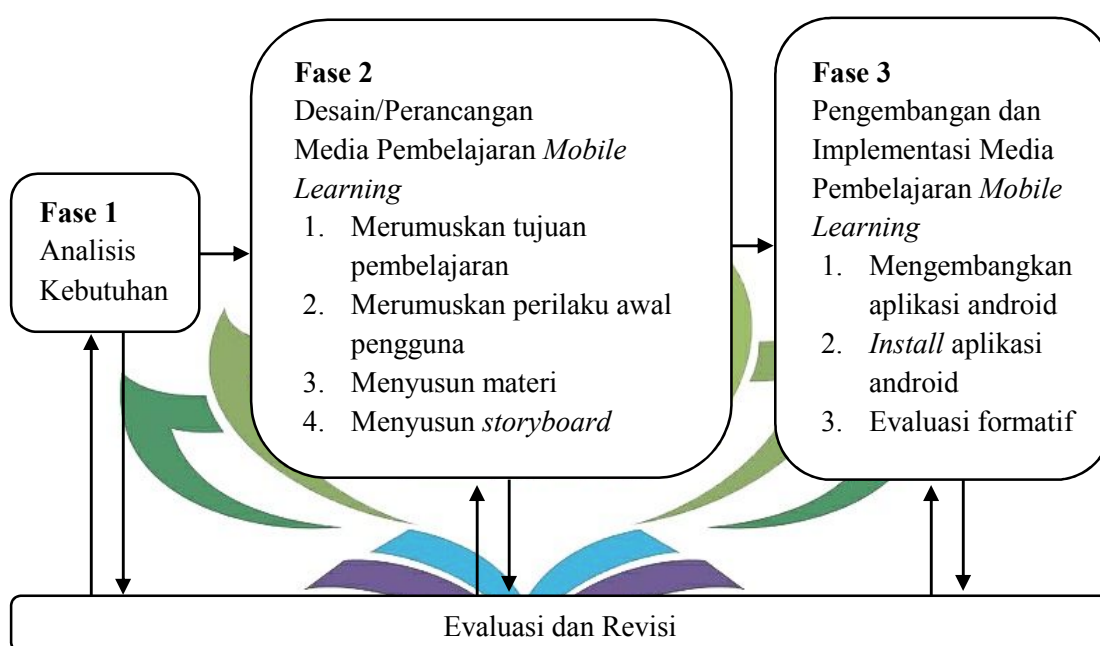
Fase pertama adalah analisis kebutuhan, pada fase ini pengembang mengidentifikasi segala kebutuhan dalam mengembangkan kemampuan peserta

didukung oleh media pembelajaran yang dibuat. Menurut Martin, dkk yang dikutip oleh Tegeh, dkk analisis dalam hal ini yaitu: (1) analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*); (2) analisis pebelajar (*audience analysis*); (3) analisis tujuan (*goal analysis*); dan (4) analisis seting pembelajaran (*instructional setting analysis*).

Fase kedua adalah desain pada fase ini pengembang mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Selanjutnya Tegeh, dkk menjelaskan bahwa pada tahap ini yang menjadi fokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah/kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi. Tujuan dari tahap ini adalah mengklarifikasi desain program pembelajaran, sehingga program pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Fase ketiga adalah fase pengembangan dan implementasi, kegiatan pengembangan ini meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, maupun membuat program pembelajaran baru. Setelah dikembangkan kemudian produk di evaluasi hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan. Tahap evaluasi pada model Hannafin and Peck berlangsung di setiap fase, sehingga ketiga fase dalam model ini terhubung pada tahap mengevaluasi dan merevisi.

Selanjutnya, peneliti menyesuaikan model Hannafin and Peck dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang akan peneliti lakukan. Berikut gambar modifikasi model Hannafin and Peck.



Gambar 2.9

Modifikasi Model Hannafin and Peck

Model Hannafin and Peck adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi.

Fase pertama, adalah analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pengembangan untuk mengidentifikasi apakah *mobile learning* berbasis android

diperlukan dalam upaya mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Pada fase ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab dan menganalisa hasil tes ujian akhir bahasa Arab.

Fase kedua, adalah desain. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan pada fase pertama, data tersebut dipindahkan kedalam bentuk format tujuan pembuatan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, yaitu 1) merumuskan tujuan pembelajaran, 2) merumuskan keterampilan calon pengguna, 3) menyusun materi, 4) membuat *storyboard*. Kemudian dijelaskan sebagai berikut:

1) Merumuskan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran pada produk ini peneliti mengadopsi dari silabus yang digunakan di MAN 2 Bandarlampung.

2) Merumuskan keterampilan calon pengguna produk

Hal ini adalah proses menentukan kemampuan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam menggunakan produk yang akan dihasilkan.

Rumusan perilaku awal calon pengguna adalah sebagai berikut: (1) peserta didik terampil mengoperasikan android; (2) peserta didik terampil menggunakan media pembelajaran berbasis android; (3) peserta didik terampil melakukan latihan soal media pembelajaran berbasis android.

3) Menyusun materi

Materi pembelajaran disusun berdasarkan buku paket bahasa arab kurikulum 2013 bab kedua dengan judul bab *الصحة والرعاية الصحية*

yang digunakan oleh MAN 2 Bandarlampung. Bab tersebut berisi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, yang terdiri dari 4 (empat) ketrampilan berbahasa, yaitu:

1) *Istima'* (mendengar), 2) *Hiwar* (Percakapan), 3) *Qira'ah* (membaca), dan 4) *Kitabah* (menulis). Setelah pembelajaran *Hiwar* diselingi dengan *tarkib* (tata bahasa) secara singkat agar siswa memiliki kemampuan untuk mengenal struktur bahasa secara sederhana.

4) Menyusun *storyboard*

Pada tahap ini peneliti menggambarkan secara visual konten-konten yang ada pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. *Storyboard* ini akan digunakan sebagai acuan produksi untuk membuat Draf Final media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Fase ketiga, adalah fase pengembangan dan implementasi. Fase pengembangan peneliti akan melakukan, (1) mengembangkan aplikasi android, (2) *convert* aplikasi android. Fase implementasi peneliti melakukan evaluasi formatif. Selanjutnya dipaparkan sebagai berikut:

1) Mengembangkan aplikasi android

Pengembangan aplikasi android yang peneliti lakukan adalah membuat tampilan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dilengkapi dengan audio, visual, dan multimedia yang dapat diakses melalui *smartphone* bersistem operasi android. *Software* yang peneliti gunakan adalah *Construct 2* dan website *cocoon.io*. *Construct 2* digunakan untuk memprogram produk. *Software* ini menawarkan kemudahan dalam pembuatan aplikasi yang tidak memerlukan *coding*, namun tidak mengurangi kecanggihan dibanding *software* lainnya. *Cocoon.io* peneliti gunakan untuk menjadikan hasil *export* file *construct* menjadi file berekstensi *.apk* yang merupakan ekstensi untuk program aplikasi pada Android OS.

2) *Install* aplikasi android

Install aplikasi android dilakukan untuk menjadikan aplikasi *mobile learning* sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang diakses melalui android peserta didik. Setelah menjadi Draf media pembelajaran berbasis *mobile learning offline* pengembang mengisi konten menu sesuai *storyboard*. Kemudian, media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diakses peserta didik dan pendidik kapan saja dan dimana saja.

3) Evaluasi formatif

Evaluasi formatif terdiri dari: validasi perseorangan oleh ahli (*one to one expert*), uji coba perseorangan (*one to one learner*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar (*field trial*).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'ayatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester 1 di MAN 2 Bandarlampung yang akan menghasilkan *file.apk* dan dapat diakses pada *smartphone* dengan Android OS. Serta untuk mengetahui kelayakkan media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MAN 2 Bandarlampung. Jalan Gatot Subroto No. 30, Teluk Betung Selatan, Bandarlampung. Waktu penelitian; (1) Penelitian pendahuluan dilakukan pada bulan Januari 2018. (2) Penyusunan proposal penelitian bulan Februari – April 2018.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian R&D atau *Research and Development*. Metode penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Hasyim mengemukakan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297

pengertian tentang penelitian dan pengembangan sebagai berikut: *Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*. Bahwa yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²

Selanjutnya, menurut Sukmadinata yang dikutip oleh Hasyim juga mengemukakan pengertian penelitian pengembangan bahwa R & D adalah

Suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau pun model – model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain - lain.³

Pengertian penelitian dan pengembangan juga dijelaskan secara sederhana oleh Putra yang dikutip oleh Hasyim bahwa R & D adalah metode penelitian yang secara singkat bertujuan diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/ metode, strategi/ cara, jasa produk tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna.⁴

² Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 42

³ *Ibid.* hlm 43

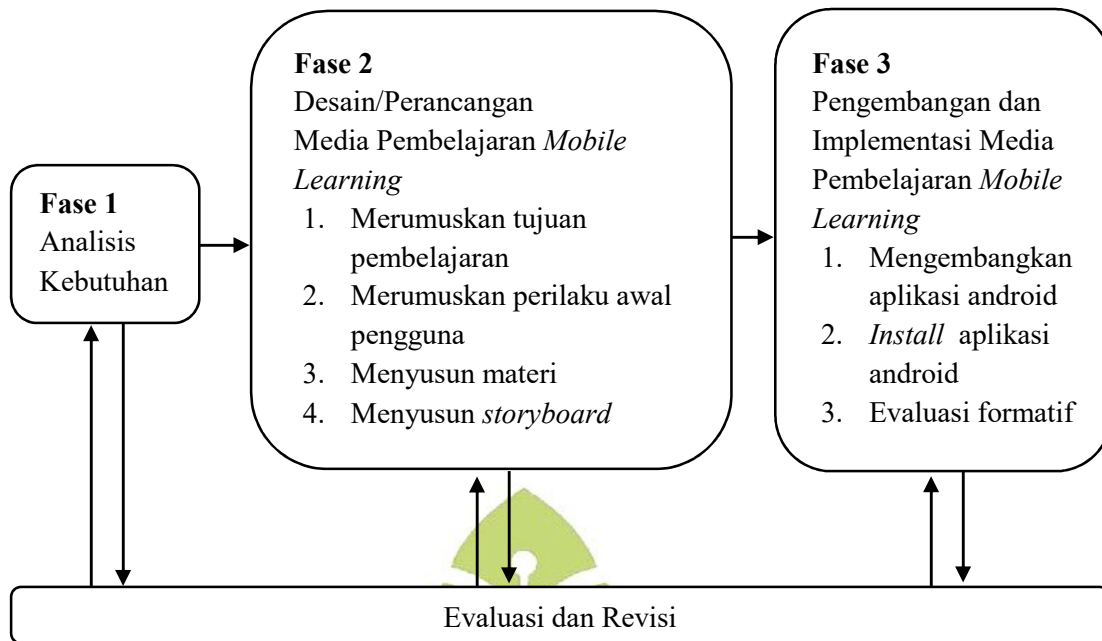
⁴ *Ibid*

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian penelitian pengembangan dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu baik dalam pendidikan, teknik, manajemen, dan lain – lain. Produk tersebut dapat berbentuk *hardware* maupun *software*, dan produk tersebut diuji keefektifannya.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin and Peck. Alasan menggunakan model ini karena sederhana terdiri dari tiga fase dan model ini juga bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran berbantuan komputer. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran bahasa arab berbasis *mobile learning* materi *al-shihhatu wa al-ri'ayatu al-shihhiyyatu* siswa kelas XI semester 1 di MAN 2 Bandarlampung.

D. Langkah – Langkah Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Selanjutnya, peneliti menyesuaikan model Hannafin and Peck dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang akan peneliti lakukan. Berikut gambar modifikasi model Hannafin and Peck.



Gambar 3.1
Modifikasi Model Hannafin and Peck

Model Hannafin and Peck adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi.

Fase pertama, adalah analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pengembangan untuk mengidentifikasi apakah *mobile learning* berbasis android diperlukan dalam upaya mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Pada fase ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab, mengobservasi sarana pendukung pembelajaran, dan menganalisa hasil tes ujian akhir bahasa Arab.

Fase kedua, adalah desain. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan pada fase pertama, data tersebut dipindahkan kedalam bentuk format tujuan pembuatan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, yaitu 1) merumuskan tujuan pembelajaran, 2) merumuskan keterampilan calon pengguna, 3) menyusun materi, 4) membuat *storyboard*. Kemudian dijelaskan sebagai berikut:

1) Merumuskan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran pada produk ini peneliti mengadopsi dari silabus yang digunakan oleh pendidik di MAN 2 Bandarlampung.

2) Merumuskan keterampilan calon pengguna produk

Hal ini adalah proses menentukan kemampuan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam menggunakan produk yang akan dihasilkan.

Rumusan perilaku awal calon pengguna adalah sebagai berikut: (1) peserta didik terampil mengoperasikan android; (2) peserta didik terampil menggunakan media pembelajaran berbasis android; (3) peserta didik terampil melakukan latihan soal media pembelajaran berbasis android.

3) Menyusun materi

Materi pembelajaran disusun berdasarkan buku paket bahasa arab kurikulum 2013 bab kedua dengan judul bab *الصحة والرعاية الصحية* yang digunakan oleh MAN 2 Bandarlampung. Bab tersebut berisi

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, yang terdiri dari 4 (empat) ketrampilan berbahasa, yaitu: 1) *Istima'* (mendengar), 2) *Hiwar* (Percakapan), 3) *Qira'ah* (membaca), dan 4) *Kitabah* (menulis). Setelah pembelajaran *Hiwar* diselingi dengan tarkib (tata bahasa) secara singkat agar siswa memiliki kemampuan untuk mengenal struktur bahasa secara sederhana.

4) Menyusun *storyboard*

Pada tahap ini peneliti menggambarkan secara visual konten-konten yang ada pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. *Storyboard* ini akan digunakan sebagai acuan produksi untuk membuat Draf Final media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Fase ketiga, adalah fase pengembangan dan implementasi. Fase pengembangan peneliti akan melakukan, (1) mengembangkan aplikasi android, (2) *install* aplikasi android. Fase implementasi peneliti melakukan evaluasi formatif. Selanjutnya dipaparkan sebagai berikut:

1) Mengembangkan aplikasi android

Pengembangan aplikasi android yang peneliti lakukan adalah membuat tampilan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dilengkapi dengan audio, visual, dan multimedia yang dapat diakses melalui *smartphone* bersistem operasi android. *Software* yang peneliti gunakan adalah *Construct 2* dan *Cocoon.io*. *Construct 2* digunakan

untuk memprogram produk. *Software* ini menawarkan kemudahan dalam pembuatan aplikasi yang tidak memerlukan *coding*, namun tidak mengurangi kecanggihannya dibanding *software* lainnya. *Cocoon.io* peneliti gunakan untuk menjadikan hasil *export file construct* menjadi file berekstensi *.apk* yang merupakan ekstensi untuk program aplikasi pada Android OS.

2) *Install* aplikasi android

Install aplikasi android dilakukan untuk menjadikan aplikasi *mobile learning* sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang diakses melalui android peserta didik. Setelah menjadi Draf media pembelajaran berbasis *mobile learning offline* pengembang mengisi konten menu sesuai *storyboard*. Kemudian, media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diakses peserta didik dan pendidik kapan saja dan dimana saja.

3) Evaluasi formatif

Evaluasi formatif terdiri dari: validasi perseorangan oleh ahli (*one to one expert*), uji coba perseorangan (*one to one learner*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar (*field trial*).

Sebelum melakukan validasi perseorangan oleh ahli (*one to one expert*), uji coba perseorangan (*one to one learner*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar (*field trial*), pengembang telah melakukan revisi terhadap Draf 1

dan Draf 2, untuk mengetahui ketepatan rancangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*.

1) Validasi Ahli (*one to one expert*)

Kegiatan ini untuk mengetahui kelayakan isi (konten), konstruk (desain), dan tampilan (media) tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Ahli yang bertindak sebagai validator isi adalah ahli pendidikan bahasa Arab untuk mengkaji kelayakan isi materi. Ahli media pembelajaran untuk mengkaji kelayakan desain media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dan kelayakan produk sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan.

Sebelum dilakukan validasi ahli (*one to one expert*) terhadap Draf Final media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*, dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan format skala Likert yaitu dengan penilaian 5, 4, 3, 2, 1. Nilai 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 adalah cukup, 2 adalah kurang baik, 1 adalah sangat kurang baik. Untuk menganalisis hasil penilaian digunakan rumus prosentase yaitu jumlah yang menjawab dibagi dengan jumlah subjek uji coba dikali 100. Berikut tabel skor penilaian dan tabel kriteria prosentase hasil validasi:

Tabel 3.1

Skor Penilaian Pilihan Jawaban⁵

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Tabel 3.2

Kriteria Prosentase Hasil Validasi⁶

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Kemudian, sebelum instrumen validasi *one to one expert* digunakan, disusun kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan instrumen kuesioner validasi ahli. Kisi-kisi disusun untuk digunakan sebagai acuan dalam

⁵ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 86

⁶ *Ibid*, hlm. 88

pembuatan instrumen kuesioner. Ahli bahasa pada penelitian ini direview oleh Hera Oktavia, guru Bahasa Indonesia SMKN 1 Bandarlampung.

Kegiatan validasi perseorangan oleh ahli (*one to one expert*) adalah kegiatan untuk mengkaji konten, desain, dan tampilan tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Maka, pada fase ini pengembang memberikan *layout* Draf Final media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dan juga lembar kuesioner kepada para ahli yang telah divalidasi. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk. Evaluasi dan revisi terus dilakukan hingga menunjukkan hasil yang layak untuk diuji coba lapangan yaitu uji coba perseorangan (*one to one learner*).

2) Uji coba perseorangan (*one to one learner*)

Setelah dilakukan revisi Draf Final oleh ahli, selanjutnya adalah melakukan uji coba perseorangan (*one to one learner*). Uji coba ini dilakukan untuk melihat keefektifan dan kebergunaan media pembelajaran *mobile learning*.

Sebelum dilakukan uji coba perseorangan (*one to one learner*), dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan format skala Likert yaitu dengan penilaian 5, 4, 3, 2, 1. Nilai 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 adalah cukup, 2 adalah kurang

baik, 1 adalah sangat kurang baik. Untuk menganalisis hasil penilaian digunakan rumus prosentase yaitu jumlah yang menjawab dibagi dengan jumlah subjek uji coba dikali 100.

Kemudian, sebelum instrumen uji coba perseorangan (*one to one learner*) digunakan, disusun kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan instrumen kuesioner validasi ahli. Kisi-kisi disusun untuk digunakan sebagai acuan dalam pembuatan instrumen kuesioner.

Berdasarkan hasil uji coba perseorangan (*one to one learner*), selanjutnya dilakukan analisis data hasil uji coba dan dilakukan revisi. Uji coba dan revisi dilakukan berulang-ulang hingga diperoleh Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang diinginkan. Kemudian, Draf Final tersebut diuji coba terhadap subjek kelompok kecil (*small group*).

3) Uji coba kelompok kecil (*small group*)

Setelah dilakukan revisi Draf Final oleh ahli dan tanggapan subjek uji perseorangan (*one to one learner*), selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba ini dilakukan untuk melihat keefektifan dan kebergunaan media pembelajaran *mobile learning*.

Sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*), dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan format skala Likert yaitu dengan penilaian 5, 4, 3, 2, 1. Nilai 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 adalah cukup, 2 adalah kurang baik, 1 adalah sangat kurang baik. Untuk menganalisis hasil penilaian digunakan rumus prosentase yaitu jumlah yang menjawab dibagi dengan jumlah subjek uji coba dikali 100.

Kemudian, sebelum instrumen uji coba kelompok kecil (*small group*) digunakan, disusun kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan instrumen kuesioner validasi ahli. Kisi-kisi disusun untuk digunakan sebagai acuan dalam pembuatan instrumen kuesioner.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil (*small group*), selanjutnya dilakukan analisis data hasil uji coba dan dilakukan revisi. Uji coba dan revisi dilakukan berulang-ulang hingga diperoleh Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang diinginkan. Kemudian, Draf Final tersebut diuji coba terhadap subjek kelompok besar (*field trial*).

4) Uji coba kelompok besar (*field trial*)

Setelah dilakukan revisi Draf Final oleh ahli dan tanggapan subjek uji coba kelompok besar (*field trial*), selanjutnya adalah melakukan uji coba

kelompok besar (*field trial*). Uji coba ini dilakukan untuk melihat keefektifan dan kebergunaan media pembelajaran *mobile learning*.

Sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil (*field trial*), dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dengan format skala Likert yaitu dengan penilaian 5, 4, 3, 2, 1. Nilai 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 adalah cukup, 2 adalah kurang baik, 1 adalah sangat kurang baik. Untuk menganalisis hasil penilaian digunakan rumus prosentase yaitu jumlah yang menjawab dibagi dengan jumlah subjek uji coba dikali 100.

Kemudian, sebelum instrumen uji coba kelompok besar (*field trial*) digunakan, disusun kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan instrumen kuesioner validasi ahli. Kisi-kisi disusun untuk digunakan sebagai acuan dalam pembuatan instrumen kuesioner.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar (*field trial*), selanjutnya dilakukan analisis data hasil uji coba dan dilakukan revisi. Uji coba dan revisi dilakukan berulang-ulang hingga diperoleh Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah implementasi produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*.

Setelah dilakukan revisi dan evaluasi berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang layak, langkah selanjutnya adalah implementasi produk. Implementasi ini adalah untuk melihat kelayakan dan keefektifan produk final media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Instrumen yang dikumpulkan adalah lembar tes, lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar dokumentasi.

Implementasi untuk melihat keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab adalah dengan mengumpulkan data *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Selanjutnya menghitung hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan analisis data statistik Uji-t. Namun, sebelum dilakukan analisa Uji-t dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan analisa Uji-t. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan Uji-F. Adapun rumus Uji-t yang digunakan sebagai berikut:⁷

$$t = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\text{Dimana } \sum d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

⁷ Kadir, *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm.144

Keterangan:

\bar{Y}_1 = Nilai rata – rata pre test

\bar{Y}_2 = Nilai rata – rata post test

$\sum d$ = Hasil pengurangan dari $Y_1 - Y_2$, Y_1 adalah nilai pre test dan Y_2 adalah nilai post test

n = Jumlah siswa



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian adalah paparan proses penelitian pendahuluan, proses desain dan pengembangan, validasi, evaluasi, dan revisi produk, serta implementasi produk. Pembahasan adalah paparan analisis penelitian dan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa Arab.

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Peneliti melakukan wawancara dan melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran di MAN 2 Bandar Lampung. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Arab yaitu Sri Rahmatanila. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui media yang guru gunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan pengamatan terkait media pembelajaran di sekolah tersebut. Pengamatan ini dilakukan dalam rangka mengobservasi kelengkapan media pembelajaran dan mengobservasi media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandar Lampung.

Hasil wawancara dengan guru dan pengamatan yang dilakukan, peneliti memperoleh data sebagai berikut: 1) Pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung menggunakan kurikulum 2013, 2) Hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone* dengan system operasi android, 3) Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah papan tulis, buku paket, dan menggunakan fasilitas internet untuk menterjemahkan kata bahasa Arab.

Adanya teknologi modern seperti *smartphone* dapat membawa dampak positif, terlebih untuk pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi ini dalam pendidikan bahasa Arab masih sangat kurang. Peserta didik hanya menggunakan fasilitas yang ada hanya untuk bermedia sosial, sebagai sarana hiburan semata, bahkan digunakan untuk mengakses konten-konten negatif. Untuk itu, dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang memberikan fasilitas pada android ini akan lebih baik jika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di MAN 2 Bandarlampung dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat dibutuhkan sebagai inovasi pembelajaran modern dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*.

2. Desain dan Pengembangan

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, maka didapatkan rancangan umum tentang pengembangan aplikasi *mobile learning* bahasa Arab. Fase desain dan pengembangan ini adalah fase pembuatan draf atau rancangan produk. Fase ini terdiri dari tiga model draf: model draf 1, model draf 2, model dan draf final.

a. Model Draft 1

Model draf 1 berisi rancangan desain pembelajaran yang diadopsi dari buku paket yang digunakan di MAN 2 Bandarlampung. Terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran. Berikut adalah Kompetensi Inti (KI) yang digunakan:

Tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI)

KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur dan disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Berikut adalah Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan:

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar (KD)

KOMPETENSI DASAR (KD)	
1.1	Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2.1	Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.
1.1	Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan dan sikap terkait topik <i>الصحة والرعاية الصحية</i> , mendeskripsikan secara sederhana unsur kebahasaan, dan struktur teks <i>النعت المفرد</i>
4.2	Mensimulasikan dialog sederhana tentang cara merespon ungkapan, Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan terkait topik <i>الصحة والرعاية الصحية</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai dengan <i>النعت المفرد</i>

Berikut adalah Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.

Tabel 4.3 Indikator dan Tujuan Pembelajaran

INDIKATOR PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan isi teks yang didengar yang berkaitan: <i>الصحة والرعاية الصحية</i> Menerapkan percakapan terkait topik : <i>الصحة والرعاية الصحية</i> Menerangkan isi teks bacaan yang terkait topik : <i>الصحة والرعاية الصحية</i> Menyusun teks tulis yang terkait topik : <i>الصحة والرعاية الصحية</i> 	<p>Setelah mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik mampu mendengar, bercakap, membaca dan menulis dengan bahasa Arab yang berkaitan dengan topik <i>الصحة والرعاية الصحية</i></p>

Selanjutnya dikembangkan desain aplikasi *mobile learning* berbasis android pada materi *al-shihhatu wa al-ri'āyatu al-shihhiyyatu*. Tahap pembuatan aplikasi ini meliputi tahap desain tampilan, tahap pembuatan aplikasi, dan tahap *exporting*. Berikut langkah-langkah tahap desain tampilan, yaitu:

1) Proses Desain

Tahap desain tampilan pengembang menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Tahap ini sangat penting karena semua tampilan dalam aplikasi akan dirancang pada tahap ini.

2) Pengetikan Teks

Pengetikan teks dilakukan menggunakan *software Microsoft Word 2016*. Dengan *font* atau jenis huruf *Traditional Arabic*.

3) Penyediaan Foto dan Gambar

Proses ini pengembang mengambil foto dan gambar yang sesuai dengan tema di internet.

Setelah tahap desain tampilan selesai maka selanjutnya adalah tahap pembuatan aplikasi. Dalam hal ini pengembang menggunakan *software Construct 2*. *Construct 2* adalah editor game 2D berbasis HTML5. Berikut langkah-langkah tahap pembuatan aplikasi, yaitu:

1) Menyisipkan Gambar

Seluruh desain gambar yang sudah dibuat, kemudian disisipkan ke dalam *software Construct 2* dan kemudian gambar-gambar tersebut akan diprogram sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2) Menyisipkan Suara

Aplikasi ini akan memiliki suara-suara untuk memberikan kemudahan pada peserta didik belajar. *Software* perekam suara yang digunakan adalah *WavePad Sound Editor*. Kemudian *backsound* atau musik pengiring yang digunakan diambil dari internet.

3) Menyisipkan Perintah/Programming

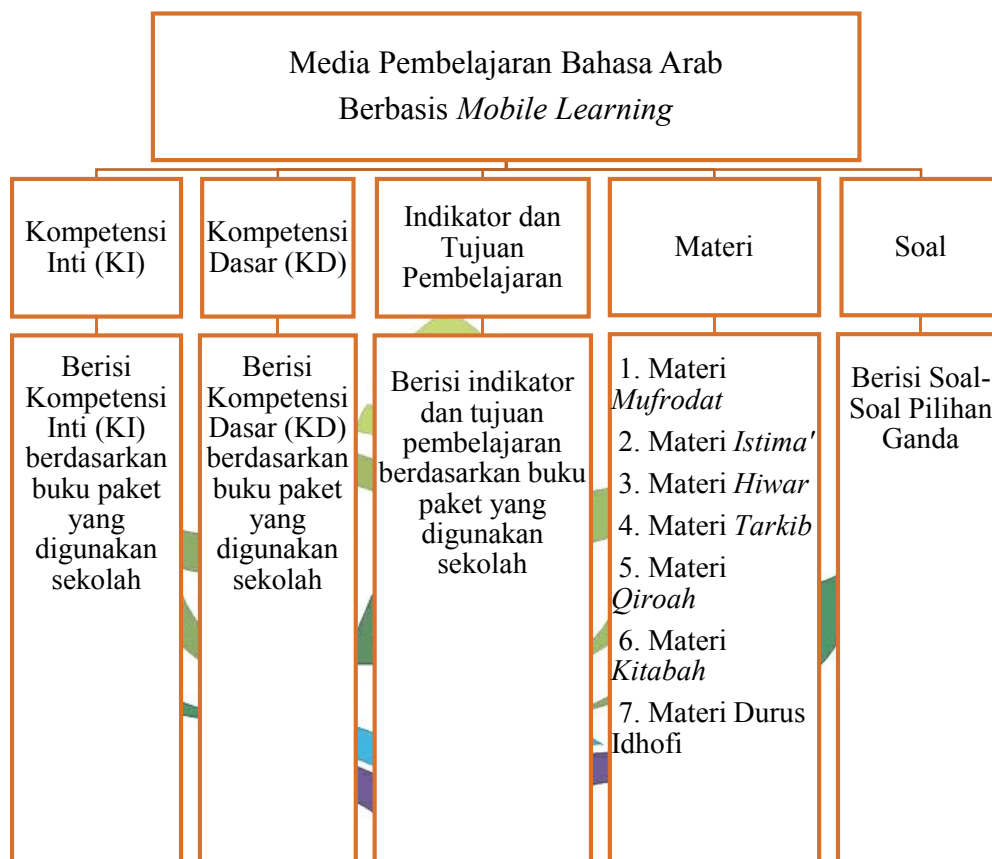
Seluruh elemen yang sudah disisipkan kemudian diprogram dalam *software Construct 2* hingga menjadi rancangan aplikasi untuk di *export*.

Tahap berikutnya adalah *exporting*. Pengembang menggunakan situs web <https://cocoona.io/> untuk mengexport file hasil *export software Construct 2* menjadi file berekstensi *.apk* yang digunakan untuk *smartphone* berbasis android.

b. Model Draf 2

Kemudian dikembangkan *storyboard* untuk memvisualisasikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. *Storyboard* yang dikembangkan

meliputi: Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran, materi, dan soal-soal, yang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 4.1 *Storyboard* Menu Media Pembelajaran Bahasa Arab
Berbasis *Mobile Learning*

Model draf 2 menjelaskan komponen, subkomponen, dan prosedur desain pengembangan yang merupakan dasar dalam pengembangan draf final media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Draf 2 merupakan *prototype* dari

produk yang dikembangkan. Berikut merupakan langkah-langkah pengembangan draf 2, yaitu:

1) Konfigurasi *hardware* dan *software*

Konfigurasi *hardware* dan *software* merupakan standar minimal yang disarankan untuk mengoperasikan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Berikut standar minimal *hardware* dan *software* yang disarankan:

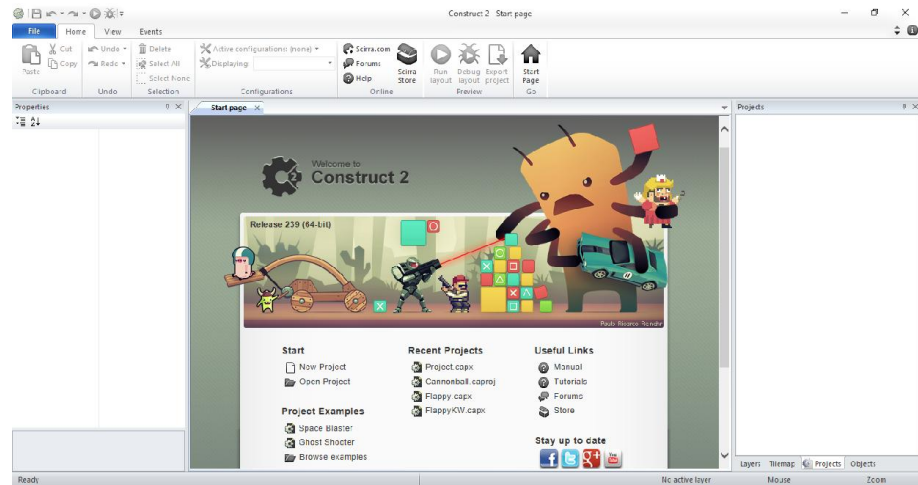
Spesifikasi Minimum <i>Smartphone</i>	
Processor	Intel, Mediatek, Qualcomm Snapdragon
Memori (RAM)	2 GB
Sistem Operasi/ <i>Operating System</i>	Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)

2) Mengembangkan aplikasi android

Setelah proses desain tampilan, kemudian proses pengembangan aplikasi seperti memasukkan perintah atau *programing*. Dalam hal ini digunakan *software Construct 2*. Berikut langkah-langkah pengembangan aplikasi dengan *construct 2*:

a. Mengatur resolusi layar pada *construct 2*

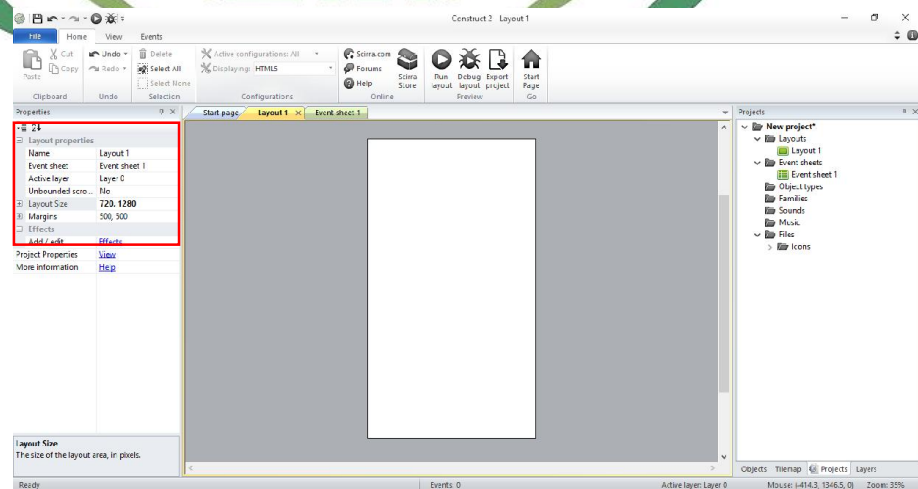
Setelah masuk *construct 2* selanjutnya mengatur resolusi layar.



Gambar 4.1

Tampilan awal *Construct 2*

Kemudian atur resolusi layar menjadi 720 x 1280. Ini merupakan resolusi HD (*High Definition*).

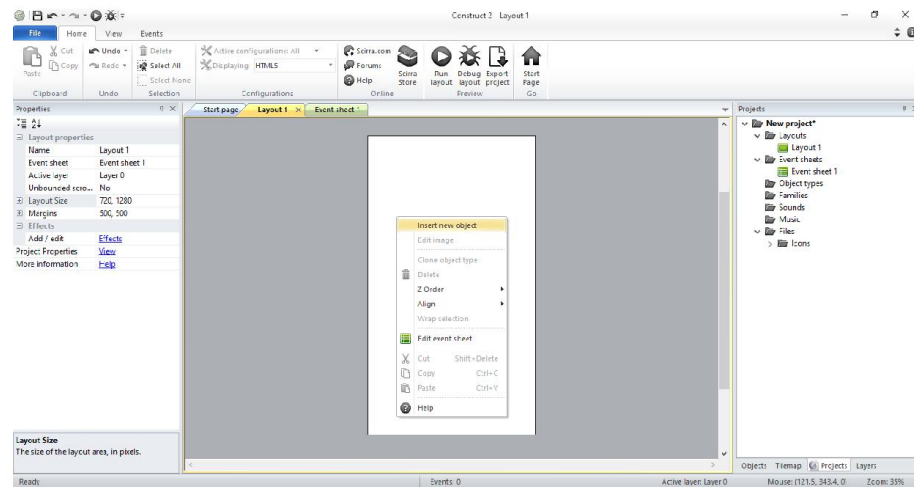


Gambar 4.2

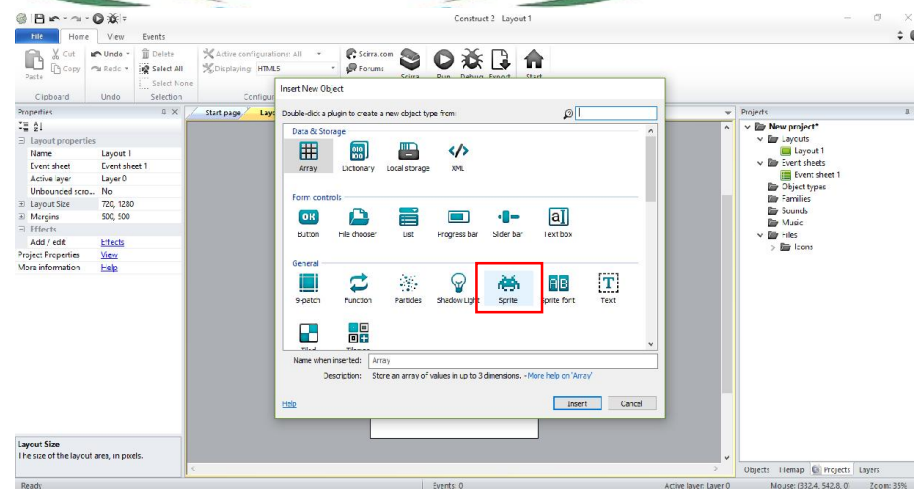
Proses mengatur resolusi layar

b. Menyisipkan Gambar

Sisipkan gambar yang sudah didesain dengan cara klik kanan pada area sekitar *layout* > *Insert new object* > pilih *Sprite*.

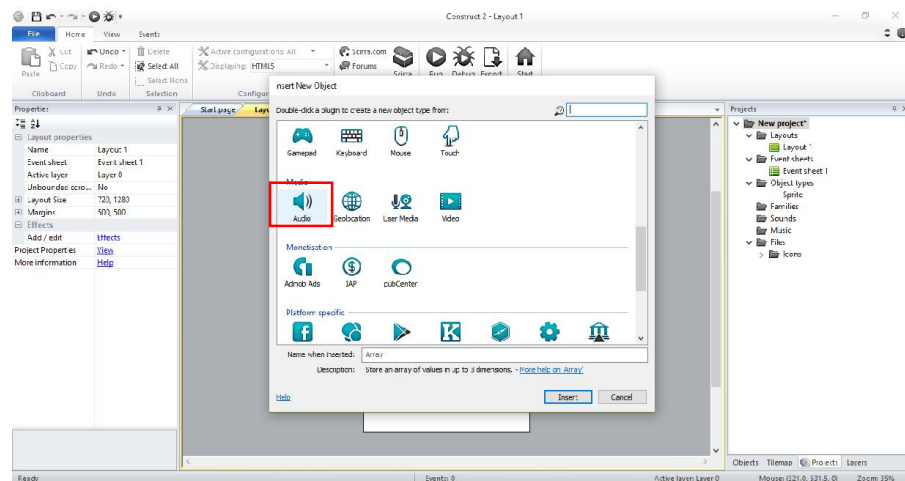


Gambar 4.3
Proses menyisipkan gambar



Gambar 4.4
Proses menyisipkan gambar

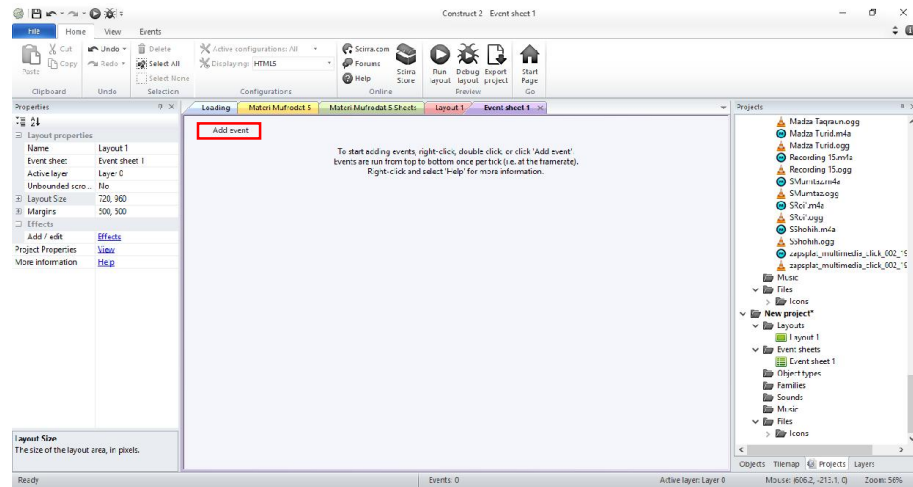
Double click pada menu *Sprite* kemudian pilih gambar yang akan disisipkan. Kemudian klik audio jika ingin menyisipkan audio.



Gambar 4.5
Proses menyisipkan audio

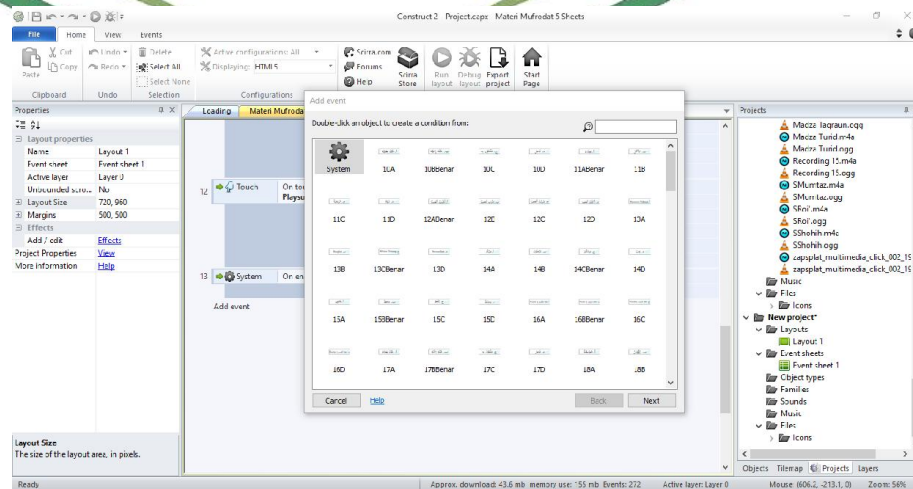
c. Memberikan perintah/ *Programing*

Setelah semua gambar yang dibutuhkan sudah disisipkan, langkah selanjutnya adalah memberikan perintah/ *programing* pada gambar-gambar tersebut. Masuk ke menu *Event Sheet* klik *Add Event*. Pada *Event Sheet* inilah semua perintah dibuat.



Gambar 4.6
Proses *programing*

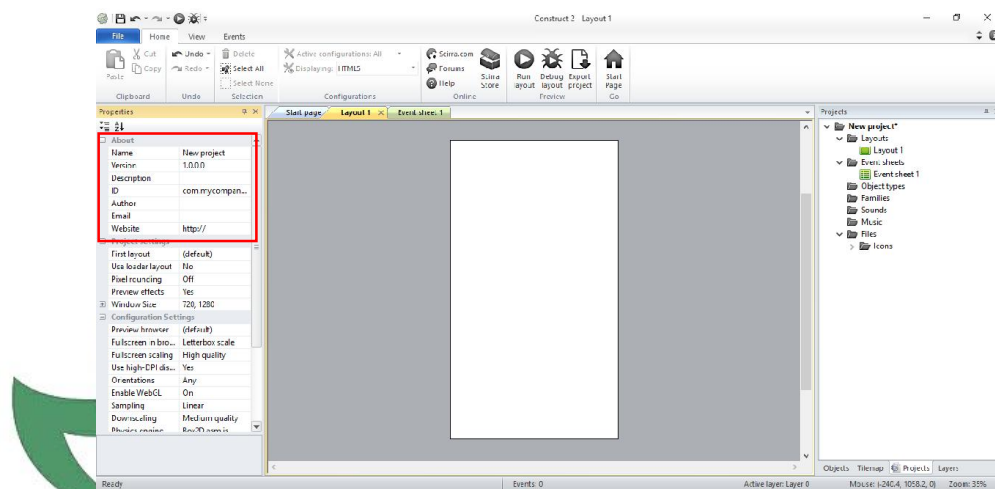
Kemudian pilih objek yang akan diberikan perintah dan pilih perintah yang akan diberikan.



Gambar 4.7
Proses *programing*

d. Proses *Exporting*

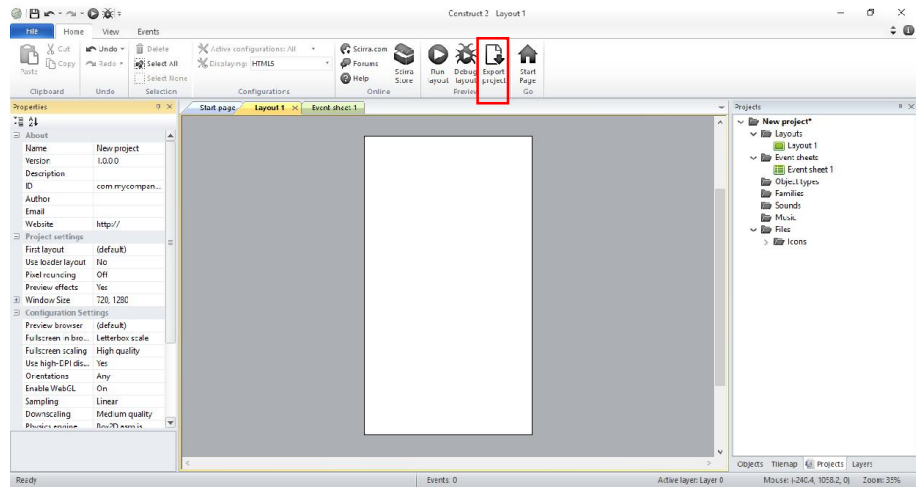
Setelah semua yang diperlukan dalam aplikasi telah selesai diprogram, selanjutnya adalah *diexport*. Namun sebelum *diexport* diharuskan mengisi form yang ada pada *construct 2*.



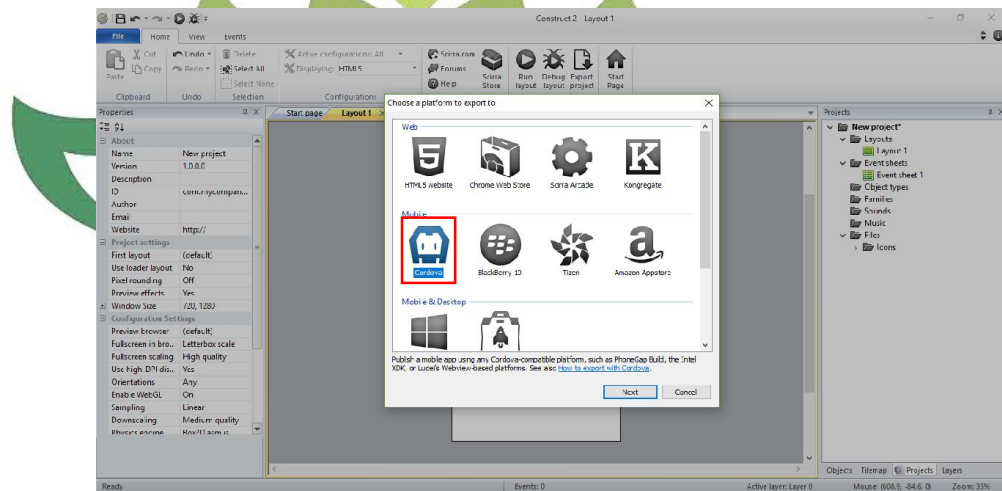
Gambar 4.8

Proses pengisian form pada *construct 2*

Langkah selanjutnya, klik *Export Project* pada *Tab Ribbon*. Kemudian pilih *Cordova* > Pilih tempat penyimpanan kemudian *Next*.



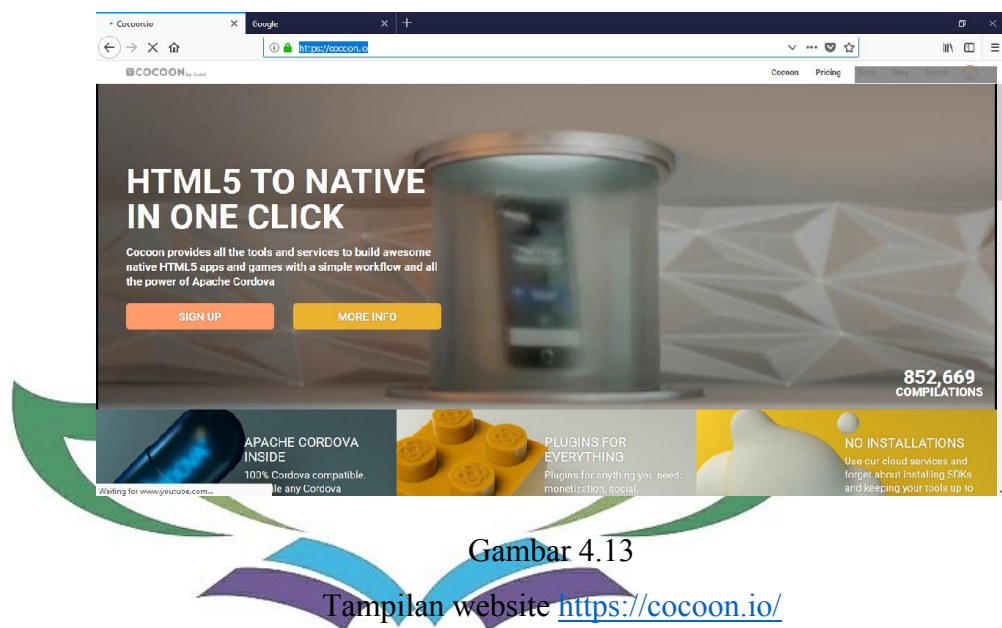
Gambar 4.9
Proses *exporting project*



Gambar 4.10
Proses *exporting project*

e. Proses *compile* aplikasi

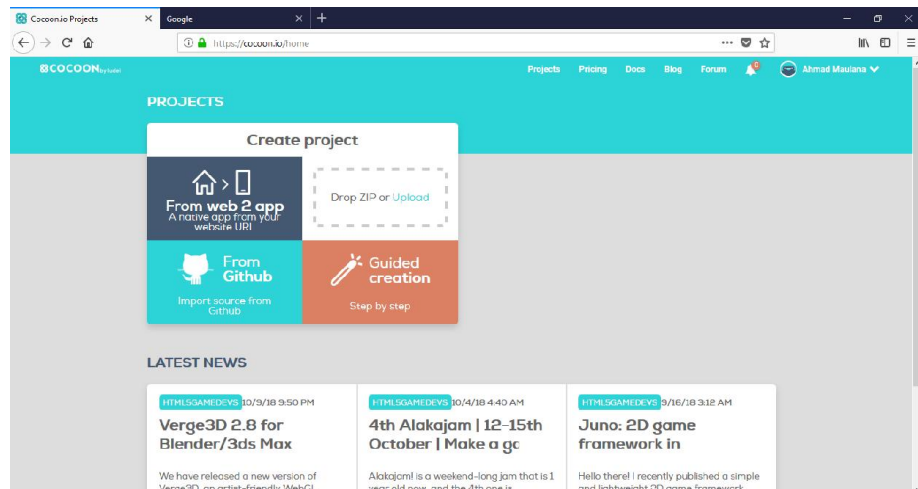
Lalu klik *Export* dan tunggu hingga proses *exporting* selesai. Setelah selesai buka folder tempat hasil *export*. Lalu *Compress* semua file tersebut ke dalam *software Winrar* dengan format *.zip*. kemudian buka website <https://cococon.io/>



Gambar 4.13

Tampilan website <https://cococon.io/>

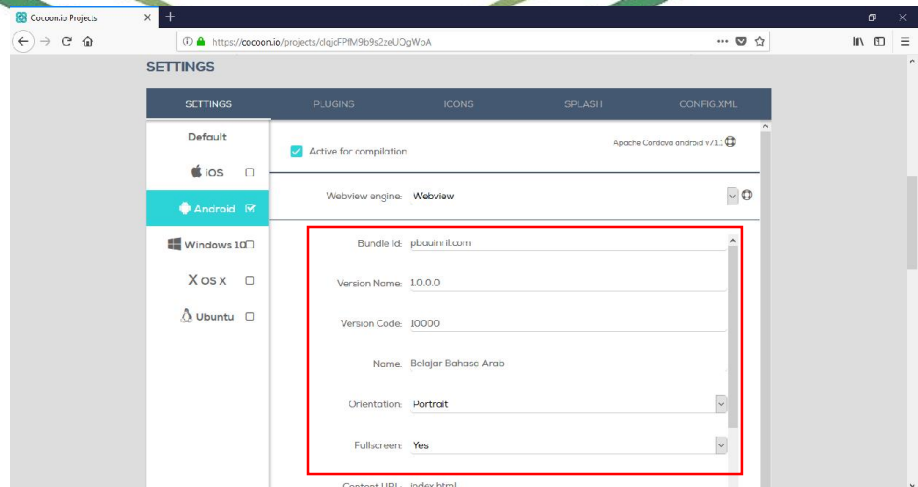
Kemudian *Sign Up* pada website tersebut dengan mengisi alamat e-mail dan password. Setelah masuk *drag* file berekstensi *.zip* tadi ke dalam website *cocoo.io*. Lalu tunggu hingga proses *upload* selesai



Gambar 4.14

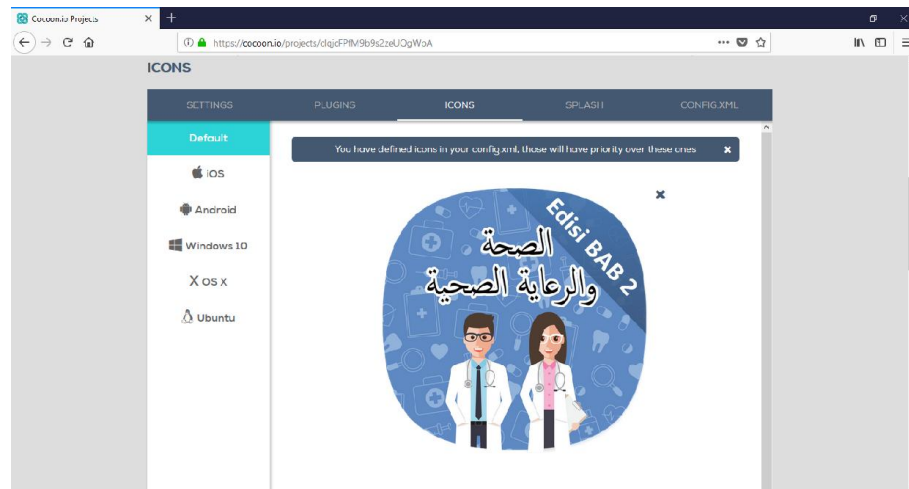
Tampilan website <https://cocoona.io/> setelah *Sign Up*

Setelah selesai *upload* kemudian *setting* pengaturan aplikasi yang akan di *compile*.



Gambar 4.15

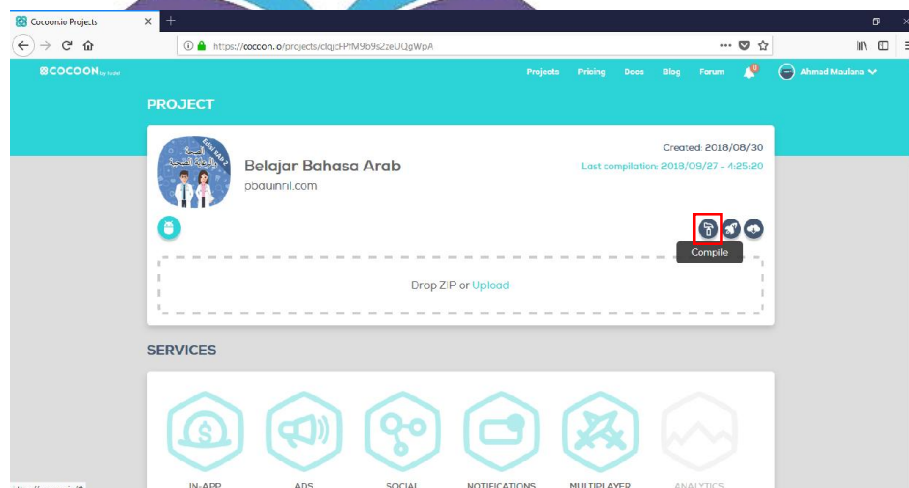
Proses pengaturan aplikasi



Gambar 4.16

Proses pengaturan *icon* aplikasi

Setelah pengaturan selesai dan disimpan, langkah selanjutnya klik *compile* pada website. Lalu tunggu hingga proses *compile* selesai. Setelah proses *compile* selesai maka aplikasi siap diinstal ke *smartphone*.

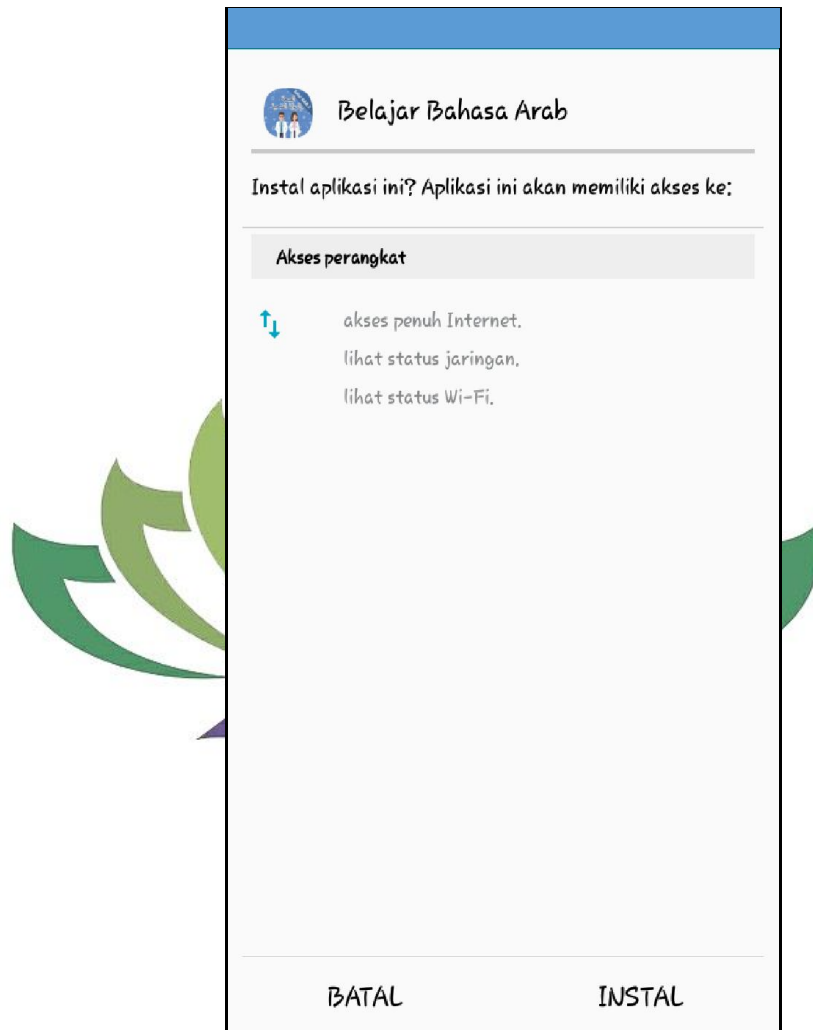


Gambar 4.17

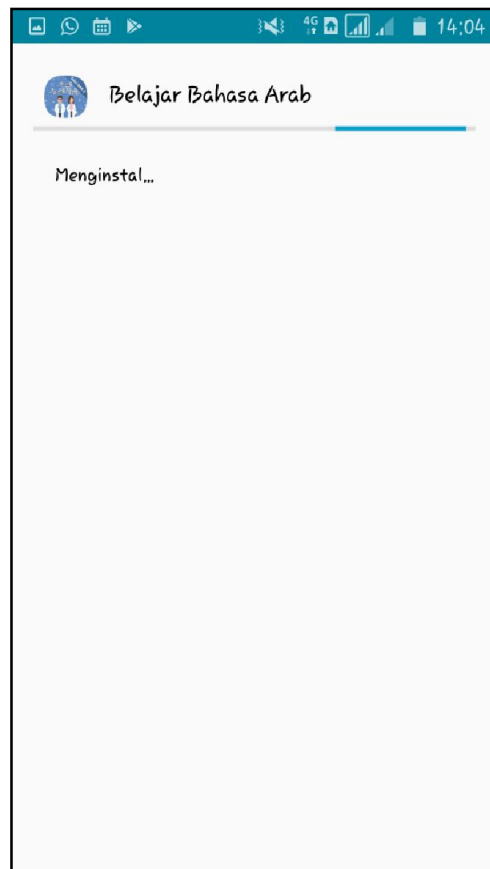
Proses *compile* aplikasi

3) *Install* aplikasi android

Setelah proses *compile* pada cocoon.io selesai, kemudian pindahkan file *.apk* ke dalam smartphone dan *install*.



Gambar 4.18
Proses instalasi aplikasi



Gambar 4.19

Proses instalasi aplikasi



Gambar 4.20

Instalasi aplikasi selesai

c. Draf Final

Draf final dalam pengembangan ini merupakan prosedur pengoperasian dan menjelaskan fungsi tombol-tombol pada aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Draf final disusun setelah melalui tahapan draf 1 yaitu desain

pengembangan, dan draf 2 yaitu prosedur pengembangan. Berikut adalah prosedur penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*.

a. Membuka Aplikasi

Setelah instalasi aplikasi selesai kemudian sentuh *icon* aplikasi Belajar Bahasa Arab pada *smartphone*.

b. Tombol Suara

Jika tombol ini disentuh *backsound* atau music pengiring akan hilang.

c. Tombol Informasi

Berisi informasi pengembang.

d. Tombol *Close*

Berfungsi untuk menutup aplikasi

e. Menu تعلم!

Berisi menu kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.

f. Menu أسئلة

Berisi soal-soal evaluasi.

g. Menu Kompetensi Inti

Berisi kompetensi inti yang digunakan berdasarkan buku paket siswa.

h. Menu Kompetensi Dasar

Berisi kompetensi dasar yang digunakan berdasarkan buku paket siswa.

i. Menu Indikator dan Tujuan



Berisi indikator dan tujuan pembelajaran digunakan berdasarkan buku paket siswa.

j. Menu Materi Pembelajaran

Berisi tombol materi pembelajaran bahasa Arab yang terdiri dari: 1) المفردات

دروس إضافية (7), الكتابة (6), القراءة (5), التركيب (4), الحوار (3), الإستماع (2), والعبارات

Tiap tombol berisi materi pembelajaran bahasa Arab yang dilengkapi gambar dan audio.

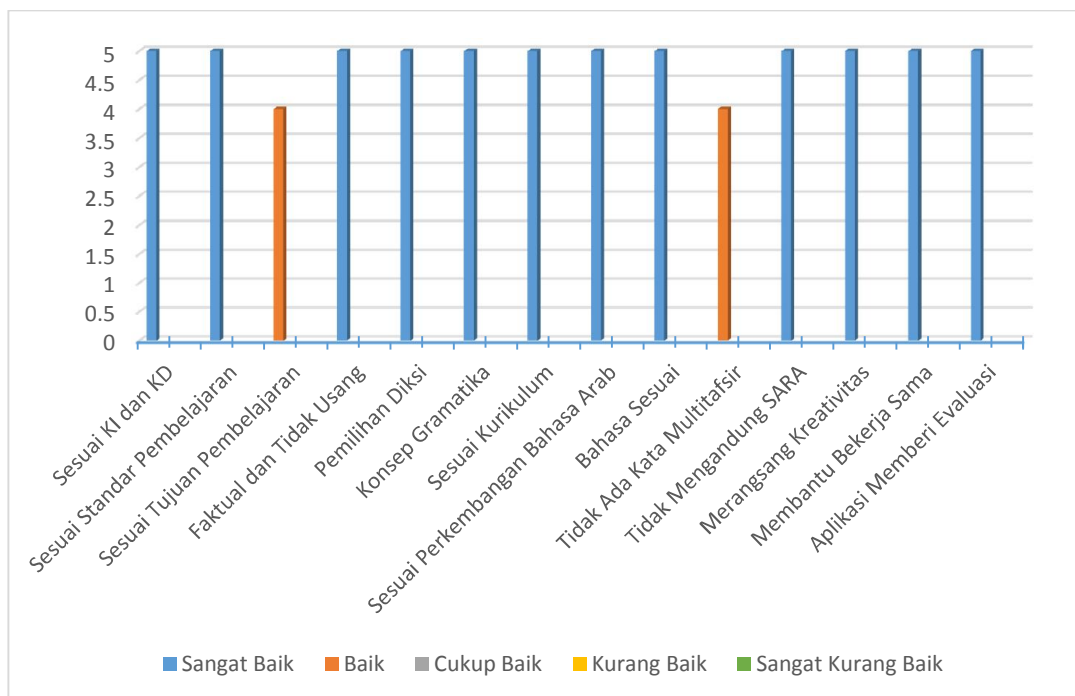
B. Kelayakan Produk

Kelayakan produk merupakan paparan mengenai Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* setelah dilakukan evaluasi uji perseorangan oleh ahli (*one to one expert*). Tahap kelayakan produk dilakukan sebelum uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

1. Hasil Kelayakan Model Uji Perorangan (*One to One Expert*) Ahli Materi Pembelajaran

Evaluasi uji perorangan (*one to one expert*) oleh ahli materi pembelajaran adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kelayakan materi dalam media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan. Adapun indikator kelayakan uji perorangan (*one to one expert*) ahli materi pembelajaran sebagai berikut:

1) Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), 2) Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran, 3) Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, 4) Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak using, 5) Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah - diksi bahasa Arab, sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan, 6) Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon), 7) Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum, 8) Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab, 9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami, 10) Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir, 11) Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras), 12) Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik, 13) Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama, 14) Aplikasi *mobile learning* memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Ahli materi pada penelitian ini adalah Abdurrochman, dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Evaluasi uji perseorangan oleh ahli materi dilakukan pada 23 Juli 2018, berikut hasil evaluasi uji perseorangan oleh ahli materi:



Grafik 4.1 Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi Pembelajaran

Berikut paparan hasil uji kelayakan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan:

- (1) Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan sudah sangat layak.

- (2) Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang

disajikan dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat baik dan layak serta sesuai dengan standar pembelajaran.

- (3) Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran *mobile learning* baik dan sudah layak serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- (4) Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak usang.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan faktual.

- (5) Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah - diksi bahasa Arab, sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan diksi pada media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan sangat layak dan sesuai dengan istilah dalam bahasa Arab.

- (6) Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon).

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam

media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan telah menerapkan konsep-konsep gramatika dalam bahasa Arab dengan sangat baik.

- (7) Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum.

- (8) Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan perkembangan bahasa Arab.

- (9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan sangat layak dan sesuai dengan usia serta memiliki kosakata yang mudah dipahami.

- (10) Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media

pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan tidak memiliki kata-kata meragukan yang membuat siswa rancu dalam memahami isi materi.

- (11) Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras).

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi benar-benar dapat membuka wawasan peserta didik tentang toleransi antar budaya.

- (12) Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan dapat membantu peserta didik meningkatkan kreativitasnya.

- (13) Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan dapat membantu peserta didik dalam berkolaborasi dengan teman sesama.

- (14) Aplikasi *mobile learning* memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media

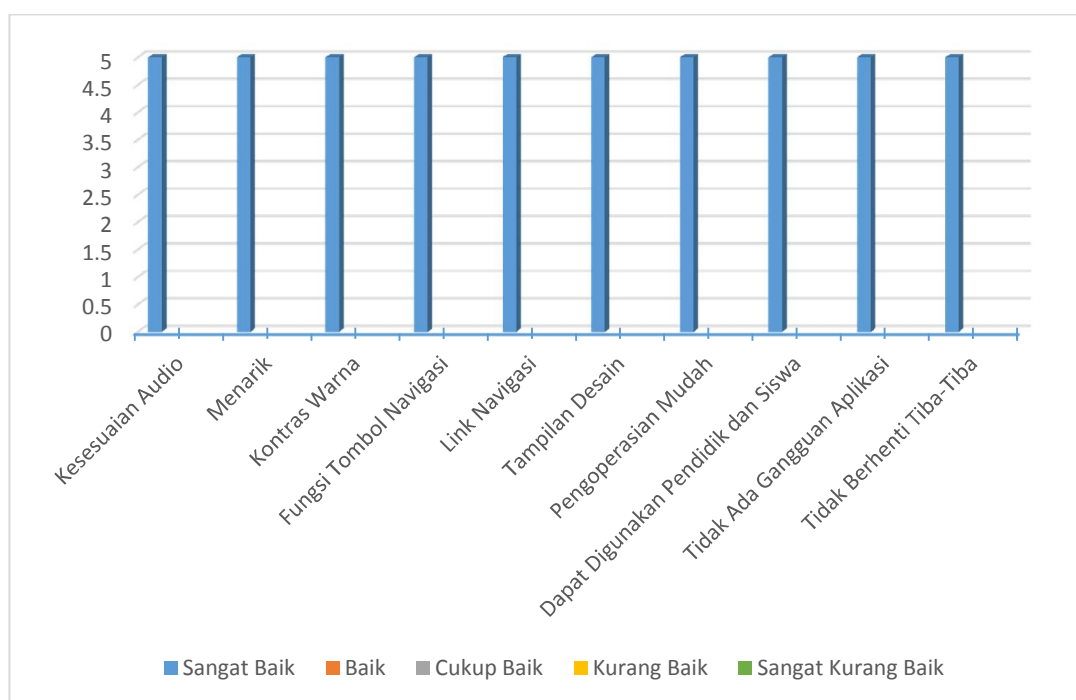
pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan benar-benar memberikan latihan dan evaluasi untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.

Secara keseluruhan, tanggapan ahli materi terhadap Draf Final media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung pada kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 4,85 atau 97,14%. Berdasarkan hal tersebut, Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab dapat dikategorikan sangat layak digunakan dan dilanjutkan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Namun sebelum diujicobakan kelapangan menurut ahli materi perlu dilengkapi tanda baca atau *harokat* yang tidak ada dan dilakukan revisi dalam penulisan kata-kata asing agar media pembelajaran berbasis *mobile learning* lebih baik.

2. Hasil Kelayakan Model Uji Perorangan (*One to One Expert*) Ahli Media

Evaluasi uji perorangan (*one to one expert*) oleh ahli media adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kelayakan media dalam aplikasi pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan. Adapun indikator kelayakan uji perorangan (*one to one expert*) ahli media pembelajaran sebagai berikut: 1) Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat, 2) Tampilan aplikasi menarik, 3) Kontras warna sesuai dan materi terbaca, 4) Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya, 5) *Link* menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi, 6) Desain tampilan sederhana dan

menarik, 7) Pengoperasian mudah dan *user friendly*, 8) Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik, 9) Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi, 10) Aplikasi tidak berhenti tiba – tiba saat digunakan. Ahli media pada penelitian ini adalah Ade Surahman, dosen Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia. Evaluasi uji perseorangan oleh ahli media dilakukan pada 21 Juli 2018, berikut hasil evaluasi uji perseorangan oleh ahli media:



Grafik 4.2 Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Berikut paparan hasil uji kelayakan oleh ahli materi terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan:

- (1) Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa audio atau suara dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan sudah sangat layak. Tidak terlalu cepat dan tidak pula terlalu lambat.

- (2) Tampilan aplikasi menarik.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan pada aplikasi yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik bagi pengguna.

- (3) Kontras warna sesuai dan materi terbaca.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan warna dalam media pembelajaran yang dikembangkan sangat sesuai dan dapat terbaca dengan sangat baik.

- (4) Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa semua tombol navigasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sudah berfungsi dengan sangat baik.

- (5) *Link* menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa *link* yang menghubungkan antara 1 *slide* dengan *slide* yang lain dalam media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dan sesuai dengan tombol navigasi.

(6) Desain tampilan sederhana dan menarik.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik dan tidak terlalu berlebihan dalam segi warna, pemilihan *elements*, dan jenis huruf.

(7) Pengoperasian mudah dan *user friendly*.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pengoperasian aplikasi yang dikembangkan sangat sederhana sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna.

(8) Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.

(9) Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada sama sekali gangguan sistem yang terjadi saat aplikasi digunakan.

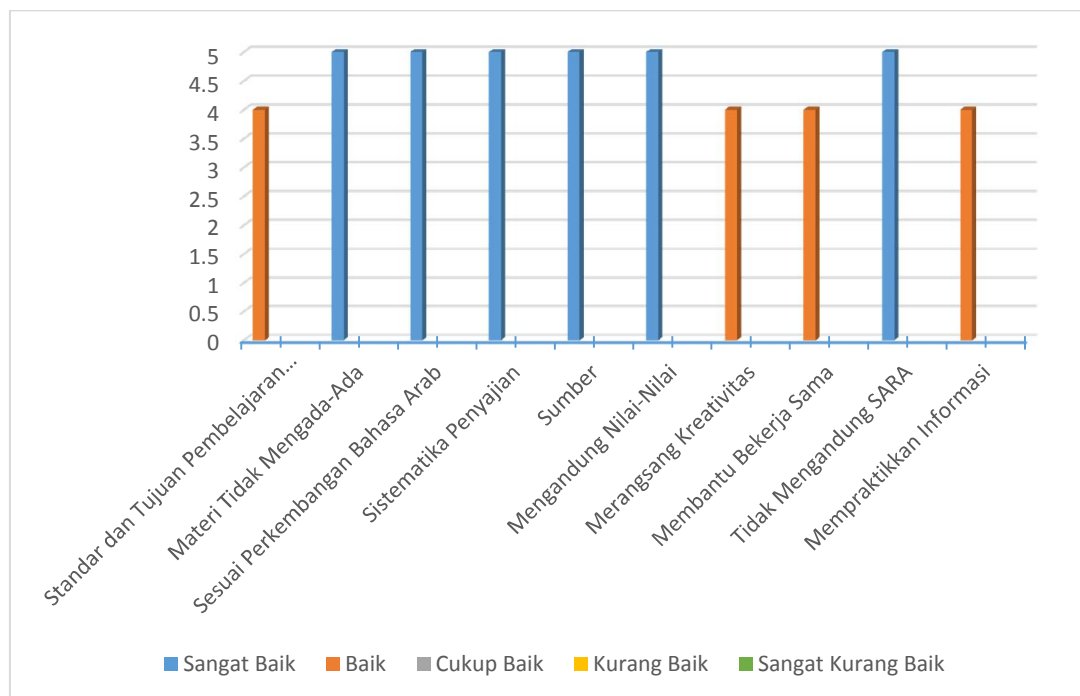
(10) Aplikasi tidak berhenti tiba – tiba saat digunakan.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa saat digunakan, aplikasi yang dikembangkan sama sekali tidak ada gangguan yang menyebabkan aplikasi berhenti secara tiba-tiba.

Secara keseluruhan, tanggapan ahli media terhadap Draf Final media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung pada kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 5 atau 100%. Berdasarkan hal tersebut, Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab dapat dikategorikan sangat layak digunakan dan dilanjutkan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektivannya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Namun sebelum diujicobakan kelapangan menurut ahli media perlu dilakukan revisi atau perbaikan audio dalam menu soal evaluasi dan revisi tampilan karakter dalam aplikasi agar lebih memunculkan ciri khas bahasa Arab.

3. Hasil Kelayakan Model Uji Perorangan (*One to One Expert*) Ahli Desain Pembelajaran

Evaluasi uji perorangan (*one to one expert*) oleh ahli desain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran dalam aplikasi pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan. Adapun indikator kelayakan uji perorangan (*one to one expert*) ahli desain pembelajaran sebagai berikut: 1) Keselarasan antara standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran, 2) Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang, 3) Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab, 4) Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten dalam tiap bab, 5) Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli dibidangnya, 6) Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral, 7) Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik, 8) Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama, 9) Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras), 10) Peserta didik dapat mempraktikkan apa yang disajikan dari informasi pada aplikasi *mobile learning*. Ahli desain pembelajaran pada penelitian ini adalah Umi Hijriyah, dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Evaluasi uji perseorangan oleh ahli desain pembelajaran dilakukan pada 23 Juli 2018, berikut hasil evaluasi uji perseorangan oleh ahli desain pembelajaran:



Grafik 4.3 Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Desain Pembelajaran

Berikut paparan hasil uji kelayakan oleh ahli materi terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan:

- (1) Keselarasan antara standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran baik dan selaras.

- (2) Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan terbaru.

- (3) Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan perkembangan bahasa Arab.

- (4) Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten dalam tiap bab.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa sistematika pendahuluan hingga evaluasi dalam media pembelajaran berbasis *mobile learning* sangat layak.

- (5) Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli dibidangnya.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan bersumber dari buku yang digunakan oleh sekolah.

- (6) Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan

berisi nilai-nilai etika yang dapat membantu membentuk kepribadian peserta didik.

- (7) Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan dapat membantu peserta didik meningkatkan kreativitasnya.

- (8) Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *mobile learning* sangat layak dan dapat membantu peserta didik dalam berkolaborasi dengan teman sesama.

- (9) Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras).

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 5 (100%) berada pada kategori sangat baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi benar-benar dapat membuka wawasan peserta didik tentang toleransi antar budaya.

- (10) Peserta didik dapat mempraktikkan apa yang disajikan dari informasi pada aplikasi *mobile learning*.

Indikator penilaian ini menunjukkan angka 4 (80%) berada pada kategori baik dari lima item penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media

pembelajaran *mobile learning* peserta didik dapat mempraktikkan pengetahuan yang ada dengan baik.

Secara keseluruhan, tanggapan ahli desain pembelajaran terhadap Draf Final media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung pada kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 4,6 atau 92%. Berdasarkan hal tersebut, Draf Final media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab dapat dikategorikan sangat layak digunakan dan dilanjutkan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektivannya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Namun sebelum diujicobakan kelapangan menurut ahli desain pembelajaran perlu dilakukan revisi atau perbaikan ukuran *font* pada setiap materi agar media pembelajaran berbasis *mobile learning* lebih baik.

4. Revisi Draf Model Hasil Evaluasi Uji Perseorangan Tim Ahli

Revisi draf model hasil evaluasi uji perseorangan, dilakukan setelah mengetahui bagian-bagian yang perlu diperbaiki pada media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Sebagaimana saran dan masukan tim ahli sesuai bidangnya masing-masing. Revisi ahli pada draf media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* adalah sebagai berikut:

a. Revisi draf saran ahli materi

Ahli materi memberikan masukan terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yaitu: (1) melengkapi tanda baca atau *harokat* yang

tidak ada, agar siapa saja dapat membaca materi dengan baik, (2) kata-kata dari bahasa asing ditulis cetak miring. Saran dan masukan ahli materi telah dilakukan perbaikan oleh pengembang. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi:



Tampilan Awal Sebelum Revisi

Tampilan Sesudah Revisi

Gambar 4.21 Tampilan Revisi Draf Ahli Materi



Tampilan Awal Sebelum Revisi

Tampilan Sesudah Revisi

Gambar 4.22 Tampilan Revisi Draf Ahli Materi

b. Revisi draf saran ahli media

Ahli media memberikan masukan terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yaitu: (1) Mengganti audio betul dan salah menggunakan bahasa arab, (2) memberikan karakter islami dan ciri khas bahasa arab, (3) mengganti desain tampilan *layout* nilai akhir agar lebih berbeda dengan desain tampilan *layout* soal. Saran dan masukan ahli materi telah dilakukan perbaikan oleh pengembang. Berikut tampilan sebelum revisi

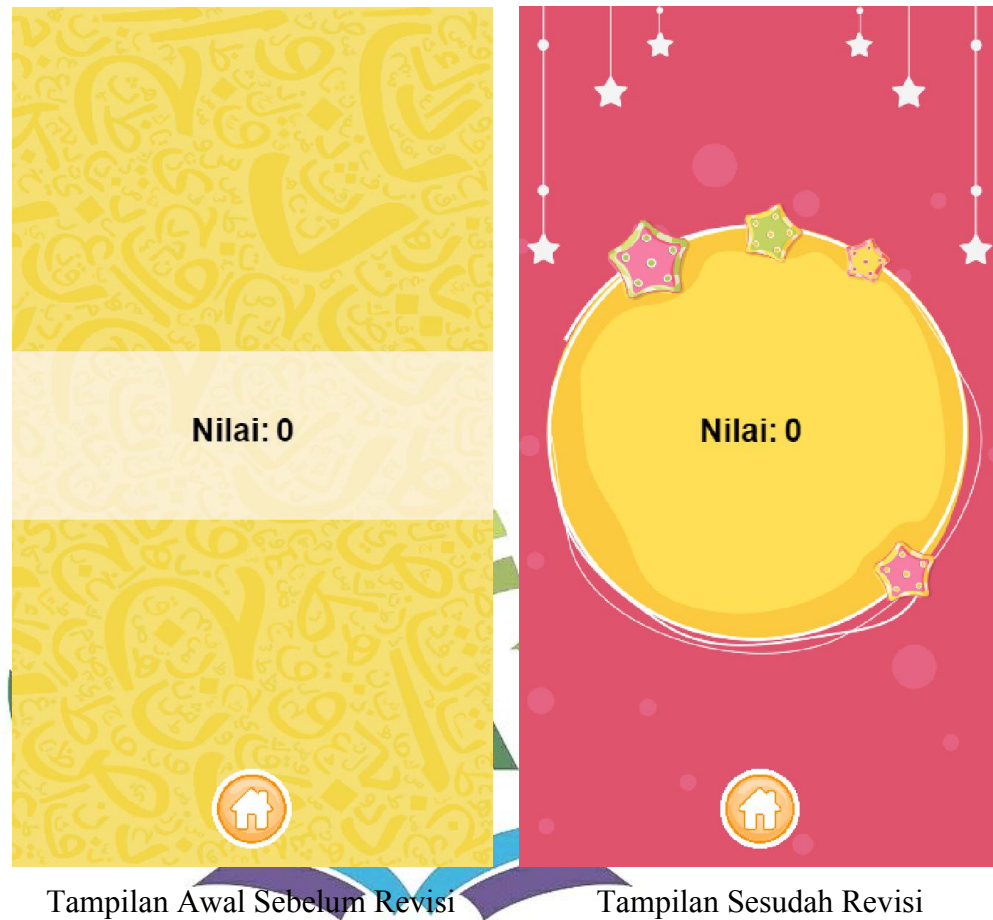
dan sesudah revisi:



Tampilan Awal Sebelum Revisi

Tampilan Sesudah Revisi

Gambar 4.23 Tampilan Revisi Draf Ahli Media

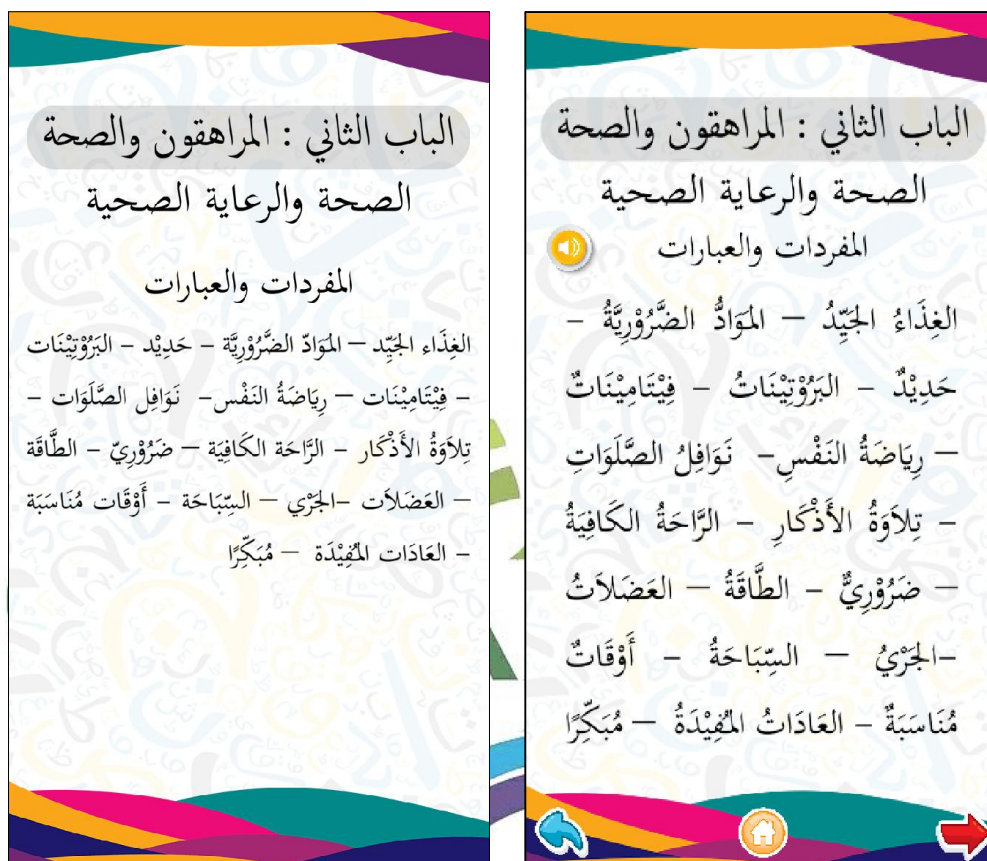


Gambar 4.24 Tampilan Revisi Draf Ahli Media

c. Revisi draf saran ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran memberikan masukan terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yaitu: (1) memperbaiki ukuran jenis huruf atau *font* agar dapat dibaca dengan jelas, (2) menebalkan setiap objek atau *maf'ul bih* dalam materi *qiroah*, agar siswa dapat lebih memahami materi *maf'ul bih* dengan baik. Saran dan masukan ahli desain pembelajaran telah

dilakukan perbaikan oleh pengembang. Berikut tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi:



Tampilan Awal Sebelum Revisi

Tampilan Sesudah Revisi

Gambar 4.25 Tampilan Revisi Draf Ahli Desain Pembelajaran



Tampilan Awal Sebelum Revisi

Tampilan Sesudah Revisi

Gambar 4.26 Tampilan Revisi Draf Ahli Desain Pembelajaran

C. Efektivitas Produk

Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya masing-masing dan sudah diperbaiki selanjutnya diuji coba ke lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* pada pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung. Hasil uji coba

tersebut dapat diketahui berdasarkan tanggapan subjek uji coba tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan.

Proses uji coba tersebut dilakukan dengan tiga langkah. Adapun langkah dalam uji coba tersebut, (1) uji coba perorangan (*one to one learner*), (2) uji coba kelompok kecil (*small group*), dan (3) uji coba kelompok besar (*field trial*). Selanjutnya akan dipaparkan tahapan uji coba lapangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* di MAN 2 Bandarlampung yang dilakukan pada rentang waktu Oktober – November 2018.

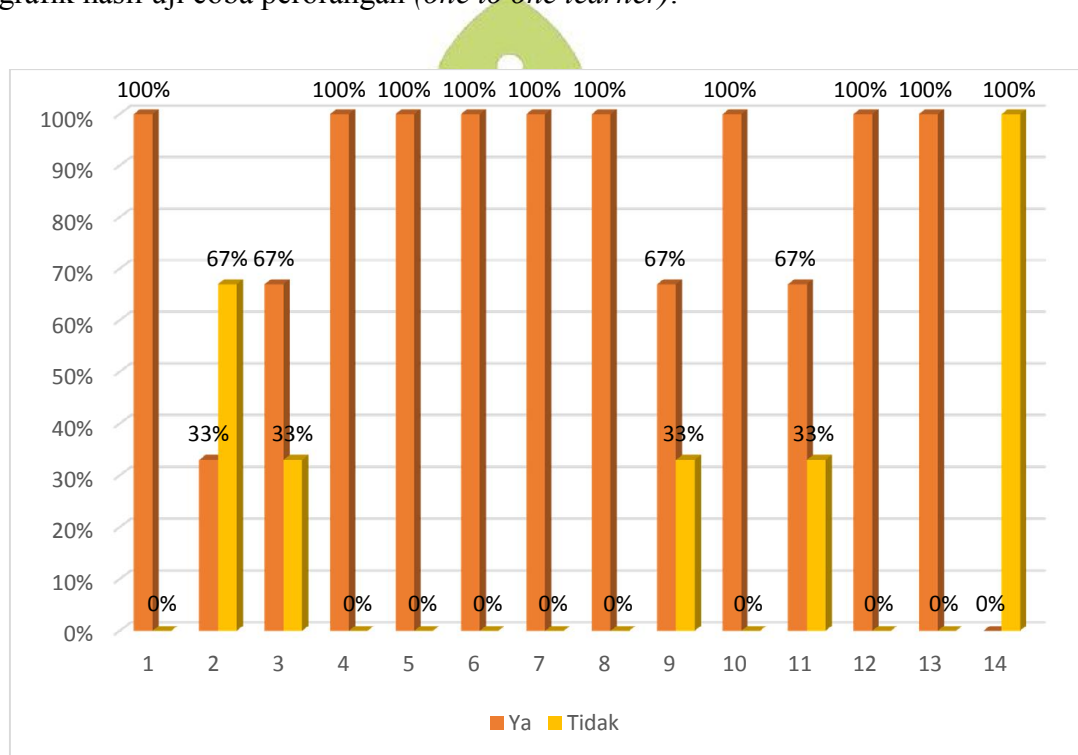
1. Uji Coba Perorangan (*One To One Learner*)

a. Tanggapan Subjek Uji Coba Perorangan (*One To One Learner*)

Uji coba perorangan (*one to one learner*) dilakukan terhadap 3 peserta didik kelas XI MAN 2 Bandarlampung dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, yaitu 1 peserta didik dengan kemampuan rendah, 1 peserta didik dengan kemampuan sedang, 1 peserta didik dengan kemampuan tinggi. Hal ini bertujuan agar semua peserta didik baik dengan kemampuan rendah, sedang, atau tinggi dapat menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dengan baik. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atau respon peserta didik tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Adapun indikator uji coba perorangan (*one to one learner*) meliputi (1) bahasa yang sesuai usia, (2) Bebas bias, (3) Kesesuaian budaya, (4) Merangsang kreativitas, (5) Memacu kolaborasi, (6) membantu dalam latihan dan evaluasi, (7) Pengoperasian yang sederhana, (8) Mudah

digunakan, (9) Sederhana dan menarik, (10) Rancangan *layout* , (11) Pemilihan warna, (12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik, (13) Keselarasan audio, (14) Program dapat berjalan dengan baik.

Uji coba perorangan (*one to one learner*) dilakukan selama 1 kali pertemuan di Masjid MAN 2 Bandarlampung. Hal ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih fokus dalam mempelajari media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Berikut grafik hasil uji coba perorangan (*one to one learner*).



Grafik 4.4 Hasil Uji Coba Perorangan (*One To One Learner*)

Berdasarkan paparan grafik 4.4 tentang tanggapan subjek uji coba perorangan bahwa:

(1) Bahasa yang sesuai usia

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sesuai dengan usia.

(2) Bebas bias

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 67%. Hal ini berarti dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* tidak terdapat kata-kata yang meragukan dan multitafsir.

(3) Kesesuaian budaya

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 67%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras).

(4) Merangsang kreativitas

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik.

(5) Memacu kolaborasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat membantu peserta didik dalam bekerja sama.

(6) Latihan dan evaluasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

(7) Pengoperasian yang sederhana

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat mudah untuk dioperasikan.

(8) Mudah digunakan

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat mudah oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik.

(9) Sederhana dan menarik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 67%. Hal ini berarti desain tampilan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sederhana dan menarik.

(10) Rancangan *layout*

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti desain pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat menarik.

(11) Pemilihan warna

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 67%. Hal ini berarti pemilihan warna dan keterbacaan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan baik.

(12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti tombol navigasi dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat berfungsi sebagaimana mestinya.

(13) Keselarasan audio

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti audio dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sudah sangat baik, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat.

(14) Program dapat berjalan dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti tidak ada gangguan sistem pada aplikasi.

Secara keseluruhan, tanggapan 3 orang subjek uji coba perorangan (*one to one learner*) terhadap efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan berada pada rata-rata 2,71 atau 90%. Berdasarkan hasil uji coba perorangan (*one to one learner*) tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sudah layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung meskipun tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda.

b. Revisi Draf Hasil Uji Coba Perorangan (*One To One Learner*)

Hasil uji coba perorangan (*one to one learner*) menunjukkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung sangat baik. Meskipun demikian subjek uji coba perorangan (*one to one learner*) memberikan catatan berupa saran dan pendapat terhadap produk untuk membuat kualitas produk yang dikembangkan dapat lebih baik lagi.

Adapun saran-saran dan pendapat yang disampaikan oleh subjek uji coba perorangan (*one to one learner*) adalah: (1) agar *harokat* dalam aplikasi dilengkapi, (2)

materi *mufrodat* dilengkapi dengan gambar agar lebih mudah dipahami, (3) adanya tombol kembali pada materi evaluasi. Saran-saran tersebut diterima pengembang dan telah dilakukan perbaikan.

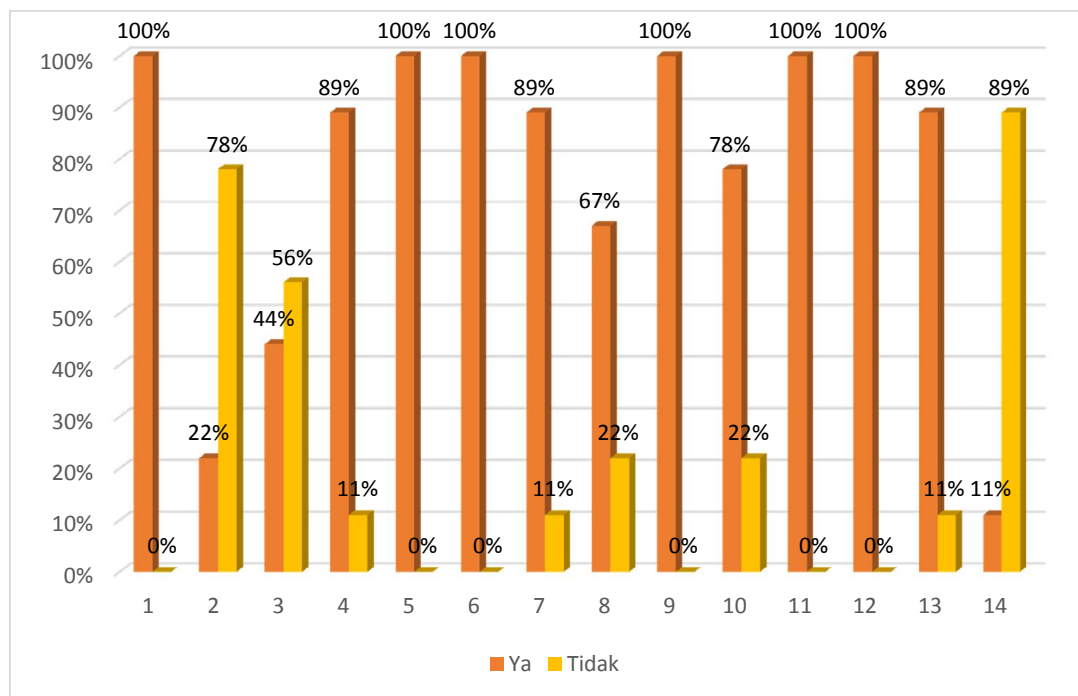
2. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

a. Tanggapan Subjek Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan terhadap 9 peserta didik kelas XI MAN 2 Bandarlampung dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, yaitu 3 peserta didik dengan kemampuan rendah, 3 peserta didik dengan kemampuan sedang, 3 peserta didik dengan kemampuan tinggi. Hal ini bertujuan agar semua peserta didik baik dengan kemampuan rendah, sedang, atau tinggi dapat menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dengan baik. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atau respon peserta didik tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Adapun indikator uji coba kelompok kecil (*small group*) meliputi (1) bahasa yang sesuai usia, (2) Bebas bias, (3) Kesesuaian budaya, (4) Merangsang kreativitas, (5) Memacu kolaborasi, (6) membantu dalam latihan dan evaluasi, (7) Pengoperasian yang sederhana, (8) Mudah digunakan, (9) Sederhana dan menarik, (10) Rancangan *layout* , (11) Pemilihan warna, (12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik, (13) Keselarasan audio, (14) Program dapat berjalan dengan baik.

Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan selama 1 kali pertemuan di Masjid MAN 2 Bandarlampung. Hal ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih fokus

dalam mempelajari media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Berikut grafik hasil uji coba kelompok kecil (*small group*).



Grafik 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Berdasarkan paparan grafik 4.5 tentang tanggapan subjek uji coba kelompok kecil bahwa:

(1) Bahasa yang sesuai usia

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sesuai dengan usia.

(2) Bebas bias

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 78%. Hal ini berarti dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* tidak terdapat kata-kata yang meragukan dan multitafsir.

(3) Kesesuaian budaya

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 44%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* cukup membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras).

(4) Merangsang kreativitas

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 89%. Hal ini berarti materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik.

(5) Memacu kolaborasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat membantu peserta didik dalam bekerja sama.

(6) Latihan dan evaluasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

(7) Pengoperasian yang sederhana

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 89%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* mudah untuk dioperasikan.

(8) Mudah digunakan

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 67%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik.

(9) Sederhana dan menarik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti desain tampilan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat sederhana dan menarik.

(10) Rancangan *layout*

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 78%. Hal ini berarti desain pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* menarik.

(11) Pemilihan warna

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti pemilihan warna dan keterbacaan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat baik.

(12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti tombol navigasi dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat berfungsi sebagaimana mestinya.

(13) Keselarasan audio

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 89%. Hal ini berarti audio dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sudah baik, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat.

(14) Program dapat berjalan dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 89%. Hal ini berarti tidak ada gangguan sistem pada aplikasi.

Secara keseluruhan, tanggapan 9 orang subjek uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan berada pada rata-rata 7,10 atau 88%. Berdasarkan hasil uji coba

kelompok kecil (*small group*) tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sudah layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung meskipun tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda.

b. Revisi Draf Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) menunjukkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung sangat baik. Meskipun demikian subjek uji coba kelompok kecil (*small group*) memberikan catatan berupa saran dan pendapat terhadap produk untuk membuat kualitas produk yang dikembangkan dapat lebih baik lagi.

Adapun saran-saran dan pendapat yang disampaikan oleh subjek uji coba kelompok kecil (*small group*) adalah ketika audio materi diputar akan lebih baik suara pengiring dimatikan. Saran tersebut diterima pengembang dan telah dilakukan perbaikan.

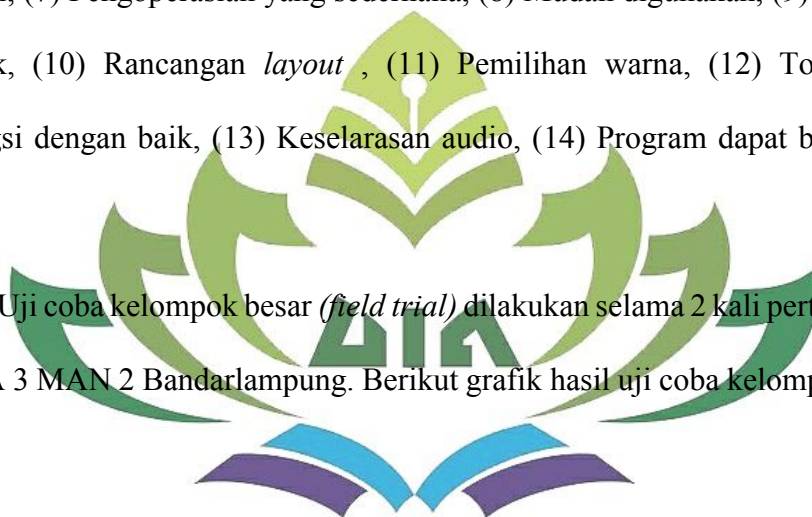
3. Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trial*)

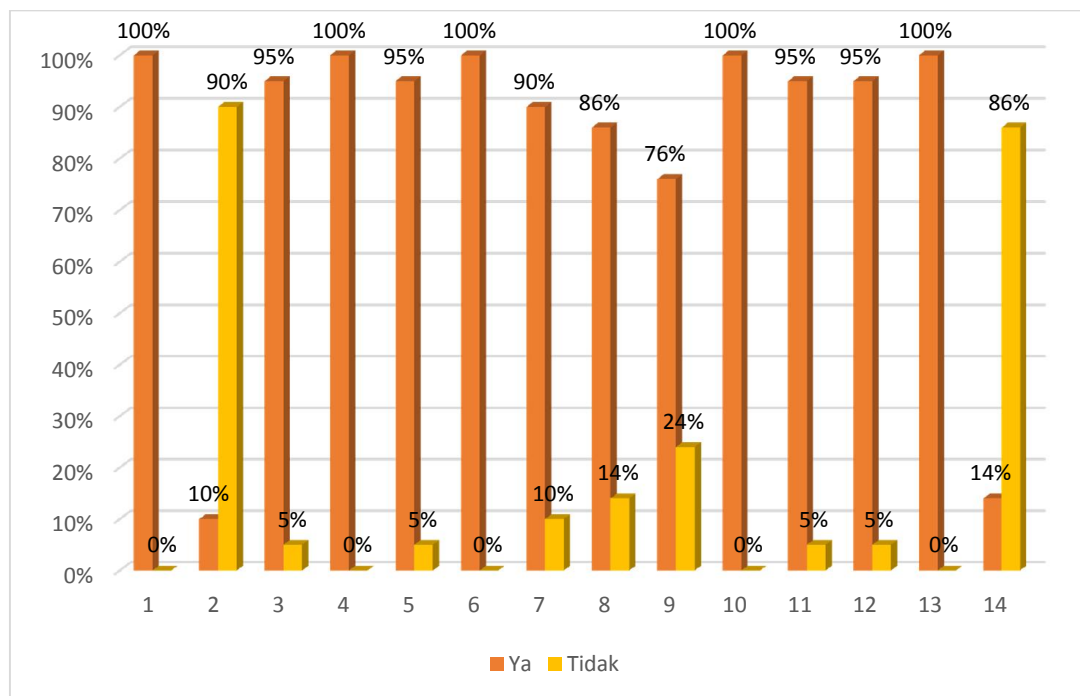
a. Tanggapan Subjek Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trial*)

Uji coba kelompok besar (*field trial*) dilakukan terhadap satu kelas yang terdapat 21 peserta didik kelas XI MAN 2 Bandarlampung dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan agar semua peserta didik baik dengan

kemampuan rendah, sedang, atau tinggi dapat menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dengan baik. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atau respon peserta didik tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Adapun indikator uji coba kelompok besar (*field trial*) meliputi (1) bahasa yang sesuai usia, (2) Bebas bias, (3) Kesesuaian budaya, (4) Merangsang kreativitas, (5) Memacu kolaborasi, (6) membantu dalam latihan dan evaluasi, (7) Pengoperasian yang sederhana, (8) Mudah digunakan, (9) Sederhana dan menarik, (10) Rancangan *layout* , (11) Pemilihan warna, (12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik, (13) Keselarasan audio, (14) Program dapat berjalan dengan baik.

Uji coba kelompok besar (*field trial*) dilakukan selama 2 kali pertemuan di kelas XI MIA 3 MAN 2 Bandarlampung. Berikut grafik hasil uji coba kelompok besar (*field trial*).





Grafik 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trial*)

Berdasarkan paparan grafik 4.6 tentang tanggapan subjek uji coba kelompok besar bahwa:

(1) Bahasa yang sesuai usia

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sesuai dengan usia.

(2) Bebas bias

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 90%. Hal ini berarti dalam media pembelajaran bahasa Arab

berbasis *mobile learning* tidak terdapat kata-kata yang meragukan dan multitafsir.

(3) Kesesuaian budaya

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 95%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras).

(4) Merangsang kreativitas

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti materi yang disajikan sangat merangsang kreativitas peserta didik.

(5) Memacu kolaborasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 95%. Hal ini berarti materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat membantu peserta didik dalam bekerja sama.

(6) Latihan dan evaluasi

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

(7) Pengoperasian yang sederhana

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 90%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat mudah untuk dioperasikan.

(8) Mudah digunakan

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 86%. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik.

(9) Sederhana dan menarik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 76%. Hal ini berarti desain tampilan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sederhana dan menarik.

(10) Rancangan *layout*

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti desain pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sangat menarik.

(11) Pemilihan warna

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 95%. Hal ini berarti pemilihan warna dan keterbacaan dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat baik.

(12) Tombol navigasi berfungsi dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 95%. Hal ini berarti tombol navigasi dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sangat berfungsi sebagaimana mestinya.

(13) Keselarasan audio

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 100%. Hal ini berarti audio dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan sudah sangat baik, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat.

(14) Program dapat berjalan dengan baik

Tanggapan subjek uji perorangan terhadap indikator ini menunjukkan prosentase sebesar 86%. Hal ini berarti tidak ada gangguan sistem pada aplikasi.

Secara keseluruhan, tanggapan 21 orang subjek uji coba kelompok besar (*field trial*) terhadap efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dikembangkan berada pada rata-rata 19,17 atau 91%. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar (*field trial*) tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* sudah layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung meskipun tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda.

b. Revisi Draf Hasil Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trial*)

Hasil uji coba kelompok besar (*field trial*) menunjukkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung sangat baik. Subjek uji coba kelompok besar (*field trial*) dalam hal ini tidak memberikan catatan berupa saran dan pendapat melainkan memberika motivasi terhadap pengembang agar produk dapat lebih baik lagi. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

D. Efektivitas Implementasi Produk

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan adalah implementasi produk. Implementasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) dengan tipe soal pilihan ganda. *Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dan *post-test* dilakukan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*.

Analisis data untuk menghitung nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan Uji-t dua sampel berpasangan atau sampel tak bebas. Namun, sebelum

dilakukan analisa Uji-t dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan analisa Uji-t.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan analisis pendahuluan dan menjadi prasyarat apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat digunakan untuk menguji hipotesis.¹ Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Hipotesis statistik yang mendasari pengujian normalitas adalah:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hipotesis diatas, maka kriteria yang digunakan adalah menolak hipotesis nol apabila nilai $L_0 > L_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ bahwa populasi data tidak normal. Diterima hipotesis nol apabila nilai $L_0 < L_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ bahwa data berdistribusi normal.

a. Normalitas Data *Pre-Test*

Data nilai *pre-test* adalah data nilai peserta didik sebelum diberikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Berdasarkan hasil hitung menggunakan *microsoft excel* diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 40,952.

¹ Kadir, *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm.144

Nilai standar deviasi (s) adalah 14,458. Kemudian menentukan probabilitas kumulatif normal $F(z)$ dan probabilitas kumulatif empiris $S(z)$. Berdasarkan hasil probabilitas kumulatif normal dan probabilitas kumulatif empiris, hasil nilai *pre-test* peserta didik dengan nilai paling besar adalah $L_0 = 0,025717$, dengan sampel = 21, taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0,190$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf sigifikan 0,05 $L_0 < L_{tabel} = 0,025717 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai *pre-test* berdistribusi normal.

b. Normalitas Data *Post-Test*

Data nilai *post-test* adalah data nilai peserta didik sebelum diberikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Berdasarkan hasil hitung menggunakan *microsoft excel* diketahui bahwa nilai rata-rata *post-test* adalah 90. Nilai standar deviasi (s) adalah 12,4. Kemudian menentukan probabilitas kumulatif normal $F(z)$ dan probabilitas kumulatif empiris $S(z)$. Berdasarkan hasil probabilitas kumulatif normal dan probabilitas kumulatif empiris, hasil nilai *post-test* peserta didik dengan nilai paling besar adalah $L_0 = 0,119048$, dengan sampel = 21, taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0,190$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf sigifikan 0,05 $L_0 < L_{tabel} = 0,119048 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai *post-test* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Pengujian data normalitas telah terbukti bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test*. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Hipotesis dalam uji homogenitas adalah:

H_0 : data sampel homogen

H_1 : data sampel tidak homogen

Berdasarkan hipotesis diatas, maka kriteria yang digunakan adalah menolak hipotesis nol apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ bahwa data sampel tidak homogen. Diterima hipotesis nol apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ bahwa data homogen.

Berdasarkan hasil hitung menggunakan *microsoft excel* diketahui bahwa nilai $S^2_{pre-test} = 209,4$ dan nilai $S^2_{post-test} = 155$. Kemudian hasil nilai $F_{hitung} = 1,35$. Selanjutnya diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,12$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf sigifikan 0,05 $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,35 < 2,12$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data *pre-test* dan *post-test* homogen.

3. Uji-t (*Paired t Test*)

Implementasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Keefektivan produk dianalisa menggunakan uji-t sampel berpasangan atau tak bebas. Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : Hipotesis ditolak, jika rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* sama dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*

H_1 : Hipotesis diterima, jika rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*

Kriteria analisis uji-t sampel berpasangan ini adalah setelah membandingkan nilai t_0 dengan t_{tabel} pada taraf signfikan $\alpha = 0,05$. Jika $t_0 > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan jika $t_0 < t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\text{Dimana } \sum d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

Dengan keterangan:

$$\bar{Y}_1 = 40,452381$$

$$\bar{Y}_2 = 90$$

$$\sum d = -1030$$

$$\sum d^2 = 4930,95$$

$$n = 21$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_0 = 14,342$, nilai $t_{\text{tabel}} = 2,086$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan nilai t_0 dan t_{tabel} adalah $t_0 = 14,342 > t_{\text{tabel}} = 2,086$. Maka, H_0 dari hipotesis ditolak dan H_1 diterima. Hal ini didukung dengan rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang berbeda dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Yaitu rata-rata nilai awal 40,452381 dan rata-rata nilai akhir 90. Selisih nilai perbedaannya adalah 49,04462.

Berdasarkan hasil implementasi produk dengan dilakukan *pre-test* dan *post-test* terhadap 21 peserta didik diperoleh:

1. Rata-rata nilai *pre-test* (tes awal) peserta didik sebesar 40,452381 dan rata-rata nilai *post-test* (tes akhir) sebesar 90 dengan nilai kemajuan peserta didik sebesar 49,04462.

2. Rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.
3. Dengan membandingkan hasil nilai t_0 dan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar daripada t_{tabel} dengan nilai $14,342 > 2,086$.
4. Dapat disimpulkan bahwa “Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

E. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* menggunakan sistem operasi android. Adanya media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini, peserta didik dapat mengakses pembelajaran bahasa Arab tanpa batasan tempat dan waktu dengan *smartphone* yang dimiliki, hal ini diungkapkan Pawar, dkk bahwa “*with this mobile learning application, student could learn at their own speed and anytime*”.² Dengan aplikasi *mobile learning* ini siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing dan dapat diakses kapan saja.

² U.B. Pawar, dkk, “Mobile Learning Application with Online Query Support”. IJMTER (International Journal of Modern Trends in Engineering and Research), Vol. 2 (2015), No. 10, hlm. 239, Law Reviews https://www.ijmter.com/issue-papers/?select_volume=2&select_issue=10 (diakses tanggal 19 Maret 2018)

Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh oleh Lehner, dkk yang dikutip oleh Siraj bahwa: “Terdapat dua kekuatan dengan Pembelajaran Mobile ini iaitu anytime, anywhere learning and teaching while doing.”³ Ada dua kekuatan pada *mobile learning* ini yaitu kapan saja, di mana saja belajar dan mengajar sambil bekerja. Kemudian Majid yang dikutip oleh Azmi menjelaskan terdapat tiga fungsi *mobile learning* dalam pembelajaran yaitu sebagai tambahan (*supplement*) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (*complement*), atau pengganti (*substitution*).

Mobile learning dapat berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan dalam memanfaatkan atau tidak. Mobile learning dapat berfungsi sebagai komplemen apabila dimanfaatkan sebagai program pelengkap materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di kelas. Dalam hal ini, mobile learning berperan sebagai penguatan (*reinforcement*) atau pengulangan (*remedial*) bagi peserta didik yang tidak dapat memenuhi standar. Adapun mobile learning yang berfungsi sebagai substitusi apabila model kegiatan pembelajaran menggunakan mobile learning secara penuh. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan waktu mereka secara fleksibel dalam mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas mereka sehari-hari.⁴

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas terdapat banyak kelebihan dan manfaat dari pembelajaran *mobile learning*. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis

³ Saedah Siraj, “Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan”. *Masalah Pendidikan*, Vol. 27 No.1 (2004) hlm. 130, Law Reviews <http://www.myjurnal.my/public/article-view.php?id=12053> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

⁴ Muhammad Azmi, “Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan”. *Teknodika*, (2015) hlm. 8, Law Reviews <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/8292> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

mobile learning selain dapat diakses dimana saja dan kapan saja, *mobile learning* juga berperan sebagai penguatan atau pengulangan. Dengan kata lain, *mobile learning* dapat meningkatkan retensi belajar peserta didik untuk lebih intensif belajar.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Fase pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pengembangan untuk mengidentifikasi apakah *mobile learning* berbasis android diperlukan dalam upaya mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Pada fase ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab, mengobservasi sarana pendukung pembelajaran, dan menganalisa hasil tes ujian akhir bahasa Arab. Hasil wawancara dengan guru dan pengamatan yang dilakukan, peneliti memperoleh data sebagai berikut: 1) Pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung menggunakan kurikulum 2013, 2) Hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone* dengan system operasi android, 3) Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah papan tulis, buku paket, dan menggunakan fasilitas internet untuk menterjemahkan kata bahasa Arab.

Fase kedua adalah desain. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan pada fase pertama, data tersebut dipindahkan kedalam bentuk format tujuan pembuatan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, yaitu 1) merumuskan tujuan pembelajaran, 2) merumuskan keterampilan calon pengguna, 3) menyusun materi, 4) membuat *storyboard*. Langkah selanjutnya, peneliti membuat produk awal yang akan divalidasi oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli desain

pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mendapatkan kritik/saran/masukan dari ahli agar dapat dijadikan bahan perbaikan atau revisi media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan agar layak dan dapat digunakan ketika pembelajaran.

Fase ketiga adalah fase pengembangan dan implementasi. Fase pengembangan peneliti akan melakukan, (1) mengembangkan aplikasi android, (2) *install* aplikasi android. Fase implementasi peneliti melakukan uji coba terhadap produk untuk mengetahui keefektivannya dalam pembelajaran bahasa Arab. Uji coba produk terdiri dari uji coba perseorangan (*one to one learner*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar (*field trial*). Proses pembuatan produk peneliti menggunakan *software Construct 2* dan situs web *Cocoon.io*. *Construct 2* digunakan untuk memprogram produk dan situs web *cocoon.io* peneliti gunakan untuk menjadikan hasil *export file construct* menjadi file berekstensi *.apk* yang merupakan ekstensi untuk program aplikasi pada Android OS.

Implementasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) dengan tipe soal pilihan ganda. Analisis data untuk menghitung nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan Uji-t dua sampel berpasangan atau sampel tak bebas. Namun, sebelum dilakukan analisa Uji-t dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan analisa Uji-t.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_0 = 14,342$, nilai $t_{tabel} = 2,086$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan nilai t_0 dan t_{tabel}

adalah $t_0 = 14,342 > t_{\text{tabel}} = 2,086$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning*. Pernyataan ini didukung dengan rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang berbeda dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Dapat disimpulkan bahwa “Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik”

Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* sudah pernah dilakukan penelitian dan menunjukkan hasil yang memuaskan, yaitu oleh Isma Ramadhani Lubis dan Jaslin Ikhsan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA” dengan hasil penelitian: (1) media pembelajaran kimia berbasis android memiliki karakteristik, yaitu visualisasi menarik, praktis dan fleksibel serta evaluasi soal yang variatif, (2) media pembelajaran kimia berbasis android dinilai layak digunakan dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek materi, aspek media dan hasil uji coba peserta didik, serta (3) terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran kimia berbasis android dengan pembelajaran

konvensional.⁵ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kimia.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Ence Surahman dan Herman Dwi Surjono dengan judul penelitian “Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning”. Hasil penelitiannya adalah: (1) produk *Adaptive Mobile Learning* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna dengan rerata kelayakan mencapai skor 3,35 dengan kategori “sangat baik”; (2) kebermanfaatan produk dibuktikan melalui perbedaan hasil belajar mencapai angka kenaikan sebesar 33,80 sesudah menggunakan produk *Adaptive Mobile Learning* dan terbukti mendukung *blended learning* dengan skor 3,42 dengan kategori “sangat baik”.⁶ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran biologi.

Hasil penelitian Ardiyan Handayani dan Euis Ismayati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 1 Jetis

⁵ Isma Ramadhani Lubis dan Jaslin Ikhsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 1 No. 2 (2015) hlm. 10, Law Reviews staffnew.uny.ac.id/upload/132048517/penelitian/2015ismajipipengembangan-android-utk-prestasi-dan-motivasi.pdf (diakses tanggal 18 Desember 2018)

⁶ Ence Surahman dan Herman Dwi Surjono, “Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4 No. 1 (2017) hlm. 11, Law Reviews <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/9723/9311> (diakses tanggal 18 Desember 2018)

Mojokerto” menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dengan prosentase 83%. Ditinjau dari keefektifan produk terhadap hasil belajar peserta didik didapat $t_h = 10,281 > t_{tabel} = 2,001$ dengan kesimpulan terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada hasil belajar akhir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁷ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran teknik listrik.

Hasil penelitian Sugeng Nugroho yang berjudul “Pemanfaatan *Mobile Learning Game* Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika SMA Kesatrian 1 Semarang” dengan hasil pemanfaatan *game* yang dilakukan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika dengan prosentase 20,57% dan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sebesar 10,86%.⁸ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

⁷ Ardiyan Handayani dan Euis Ismayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 6 No. 2 (2017) hlm. 7, Law Reviews <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/19193> (diakses tanggal 18 Desember 2018)

⁸ Sugeng Nugroho, “Pemanfaatan *Mobile Learning Game* Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1 Semarang”. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, Vol. 1 Edisi 1 (2014) hlm. 7, Law Reviews idealmathedu.p4tkmatematika.org/wp-content/uploads/2015/07/Sugeng-Nugroho.pdf (diakses tanggal 18 Desember 2018)

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam berbagai macam pembelajaran. Demikian pula dengan pembelajaran bahasa Arab yang memiliki beberapa keterampilan bahasa, keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā’/ listening skill*), berbicara (*mahārah al-kalām/ speaking skill*), membaca (*mahārah al-qirāah/ reading skill*), dan menulis (*mahārah al-kitābah/ writing skill*). Menurut peneliti, media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* ini dapat menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih efektif dan efisien. Menurut Heinich (Suparman:2013, Koderi:2014) terdapat empat indikator pembelajaran efektif dan efisien yaitu 1) dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan; 2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari; 3) mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) isi atau materi pelajaran; dan 4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kontek yang tepat.⁹

Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Arab setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning*. Media pembelajaran ini juga dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab dengan adanya desain aplikasi yang menarik dan

⁹ Koderi, “Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media iPad (i-Learning)”, *Al-Bayan*, Vol. 6 No. 2 (2014), hlm. 3, Law Reviews <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albayan/article/view/551> (diakses tanggal 07 Maret 2018)

dilengkapi audio, visual, dan multimedia sehingga tidak membuat peserta didik merasa jenuh dalam mempelajarinya. Dengan kelebihan *mobile learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, peserta didik dapat meningkatkan intensitas dan retensi belajar bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* pada penelitian ini menggunakan software Construct 2 dan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Model Hannafin and Peck adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. Fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi.
2. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi para ahli yang menunjukkan nilai yang sangat baik. Nilai hasil validasi ahli materi yaitu 4,85 atau 97,14%. Nilai hasil validasi ahli media yaitu 5 atau 100%. Nilai ahli desain pembelajaran yaitu 4,6 atau 92%. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t dengan membandingkan hasil nilai t_0 dan t_{tabel} pada taraf

signifikan $\alpha = 0,05$ maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar daripada t_{tabel} dengan nilai $4,178 > 2,086$. Kemudian rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Rata-rata nilai *pre-test* (tes awal) peserta didik sebesar 40,452381 dan rata-rata nilai *post-test* (tes akhir) sebesar 90 dengan nilai kemajuan peserta didik sebesar 49,04462.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi bahasa Arab dengan efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* dapat dikembangkan kembali oleh para pengembang-pengembang lainnya agar lebih baik lagi. Demi terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang baik.
4. Teknologi yang canggih hendaknya dapat dimanfaatkan untuk kemajuan pendidikan bangsa Indonesia. Masih sangat sedikit media pembelajaran

bahasa Arab yang menggunakan teknologi modern dalam pengembangannya. Diharapkan kepada generasi pendidik agar mampu berinovasi dan berkreasi dalam berkontribusi memajukan pendidikan negeri.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Asrori, Imam dan Moh. Ahsanuddin. 2016. *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, Malang: CV. Bintang Sejahtera
- Azmi, Muhammad. 2015. *Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan*. Jurnal Teknodika, Law Reviews <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/8292> (diakses tanggal 15 Maret 2018)
- Bidin, Samsiah dan Azidah Abu Ziden. 2013. *Adoption and Application of Mobile Learning in The Education Industry*. Procedia Social and Behavioral Sciences, Vol. 90, Law Reviews https://www.researchgate.net/publication/275542382_Adoption_and_Application_of_Mobile_Learning_in_the_Education_Industry (diakses tanggal 15 Maret 2018)
- Handayani, Ardiyan dan Euis Ismayati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 6 No. 2, Law Reviews <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/19193> (diakses tanggal 18 Desember 2018)
- Hanifah, Umi. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, Law Reviews <http://digilib.uinsby.ac.id/20717/> (diakses tanggal 16 Januari 2018)
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademi
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab (diakses tanggal 04 April 2017)
- https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media (diakses tanggal 2 Februari 2018)

<https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/> (diakses tanggal 2 Februari 2018)

Kadir. 2017. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*, Depok: Rajawali Pers

Koderi. 2014. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media iPad (i-Learning)*, Jurnal Al-Bayan, Vol. 6 No. 2, Law Reviews <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albayan/article/view/551> (diakses tanggal 07 Maret 2018)

Korucu, Agah Tugrul dan Ayse Alkan. 2011. *Differences Between M-Learning (Mobile Learning) And E-Learning, Basic Terminology And Usage Of M-Learning In Education*. Procedia Social and Behavioral Sciences, Vol. 15, Law Reviews <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811005751> (diakses tanggal 18 Februari 2018)

Lubis, Isma Ramadhani dan Jaslin Ikhsan. 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 1 No. 2, Law Reviews statfnew.uny.ac.id/upload/132048517/penelitian/2015ismajipipengembangan-android-utk-prestasi-dan-motivasi.pdf (diakses tanggal 18 Desember 2018)

Majid, Abdul. 2012. *Mobile Learning*. (Makalah Pascasarjana), Bandung: Prodi Pengembangan Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia, Law Reviews <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1362/mobile-learning----.html> (diakses tanggal 15 Maret 2018)

Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Press

Nasution, Sakholid. 2017. *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*, Sidoarjo: CV. Lisan Arabi

Nugroho, Sugeng. 2014. *Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1 Semarang*, Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, Vol. 1 Edisi 1, Law Reviews idealmathedu.p4tkmatematika.org/wp-content/uploads/2015/07/Sugeng-Nugroho.pdf (diakses tanggal 18 Desember 2018)

- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: DIVA Press
- Pawar, U.B dkk, 2015. *Mobile Learning Application with Online Query Support*. IJMTER (International Journal of Modern Trends in Engineering and Research), Vol. 2, No. 10, Law Reviews https://www.ijmter.com/issue-papers/?select_volume=2&select_issue=10 (diakses tanggal 19 Maret 2018)
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta
- Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. 2012. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press
- Sadiman S, Arief dkk. 2012 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali Pers
- Siraj, Saedah. 2004. *Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan*. Masalah Pendidikan, Vol. 27 No.1, Law Reviews <http://www.myjournal.my/public/article-view.php?id=12053> (diakses tanggal 15 Maret 2018)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Supardi, Yuniar. 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Suparman, M. Atwi. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*, Jakarta: Erlangga
- Surahman, Ence dan Herman Dwi Surjono. 2017. *Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 4 No. 1, Law Reviews <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/9723/9311> (diakses tanggal 18 Desember 2018)
- Tamimuddin, Muh. 2013. *Mengenal Mobile Learning*, LIMAS, Law Reviews https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf (diakses tanggal 03 Maret 2018)
- Tegeh, I Made dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu

Traxler, John. 2005. *Defining Mobile Learning*, IADIS International Conference Mobile Learning, Law Reviews
<https://scholar.google.com/citations?user=DID3JDkAAAAJ&hl=en> (diakses tanggal 18 Februari 2018)







KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp (0711) 703278

موضوع البحث : تطوير وسائل تعليم اللغة العربية على أساس الموبايل التعليمي
mobile learning في مادة الصحة والرعاية الصحية لدى طلبة
 الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية
 الثانية ببنار لابونج

إسم الباحث : أحمد مولانا
 رقم القيد : ١٤١١٠٢٠١٥٠
 القسم : قسم تعليم اللغة العربية
 الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

التمرة	البيان	المشرف ١		المشرف ٢	
		الإمضاء	التاريخ	الإمضاء	التاريخ
١.	تقديم البحث		٣٠/١٠/١٨		٢٢/١٠/١٨
٢.	موافقة البحث		٢٥/١٠/١٨		٢٥/١٠/١٨
٣.	تقديم الباب الأول و الثاني و الثالث		٢٩/١٠/١٨		٢٩/١٠/١٨
٤.	موافقة الباب الأول إلى الثالث		٢/١١/١٨		٢/١١/١٨
٥.	تقديم الباب الرابع و الخامس		١٧/١١/١٨		١٩/١١/١٨
٦.	موافقة الباب الرابع و الخامس		٢٥/١١/١٨		٢٥/١١/١٨
٧.	موافقة الباب الأول إلى الخامس		١٤/١٢/١٨		١٤/١٢/١٨

المشرف الثاني

 الدكتور قدري الماجستير

المشرف الأول

 الدكتور أمير الدين الماجستير



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B-5182 Un.16/DT/TL.01/05/2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung, 18 Mei 2018

Kepada
 Yth. Kepala MAN 2 Bandarlampung

di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Achmad Maulana
 NPM : 1411020150
 Semester/T.A : VIII/2018
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Materi Al – Shihhatu Wa Al – Ri'ayatu Al – Shihhiyyatu Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung

akan mengadakan penelitian di MAN 2 Bandarlampung. guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 18 Mei 2018 sampai dengan 18 Juni 2018.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.
 NIP. 19560810 198703 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2**

NPSN : 10648367 – Akreditasi : A
Jalan Gatot Subroto Nomor 30, Telpon (0721)484735 Bumi Waras – Bandar Lampung 35228

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : 018/ Ma.08.02/01/2019**

Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bandar Lampung menerangkan Bahwa :

Nama Mahasiswa : Ahmad Maulana
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning
Materi Al Shihhatu Wa Al Ri'ayatu Al Shihhayyatu siswa kelas
XI semester ganjil di MAN 2 Bandar Lampung

Telah melakukan Penelitian di MAN 2 Bandar Lampung dari tanggal 08 Oktober 2018 terkait dengan penulisan Skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Materi Al Shihhatu Wa Al Ri'ayatu Al Shihhayyatu siswa kelas XI semester ganjil di MAN 2 Bandar Lampung** ”

Surat ini dibuat berdasarkan surat permohonan izin penelitian Nomor : B266/UN.16/WD.1/TL.01/09/2017.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Kepala,

Samsurizal

Pedoman Wawancara Guru Bahasa Arab

Nama sekolah : MAN 2 Bandarlampung

Hari/Tanggal : Rabu, 31 Januari 2018

Alamat sekolah : Jl. Gatot Subroto No. 30, Pecoh Raya, Teluk Betung Selatan.

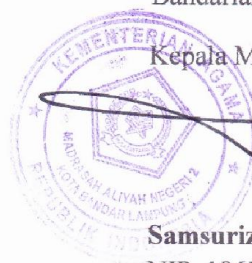
NO.	TANGGAL	PERTANYAAN	JAWABAN
1	31 Januari 2018	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI?	Metode yang digunakan adalah metode ceramah. Disesuaikan dengan <i>maharah</i> . Jika <i>hiwar</i> , saya menggunakan metode langsung, jika <i>mufrodad</i> , saya beri kesempatan kepada siswa terlebih dahulu untuk mencari kosakata di kamus. Jika <i>kitabah</i> , mereka langsung latihan menulis.
2	31 Januari 2018	Bagaimana langkah-langkah kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI?	Pertama salam, kemudian mereview pembelajaran sebelumnya, kemudian saya berikan tes tentang materi sebelumnya, lalu baru masuk ke materi baru.
3	31 Januari 2018	Bagaimana sikap siswa/i terhadap pembelajaran Bahasa Arab?	Bagi mereka yang berlatar belakang madrasah atau pondok pesantren mungkin tidak terlalu sulit, namun bagi siswa dan siswi umum merasa kesulitan untuk belajar bahasa Arab.
4	31 Januari 2018	Apa saja kendala/kesulitan yang muncul yang dialami siswa dalam	Siswa merasa bahwa belajar bahasa Arab itu sulit, demi mengatasi hal itu saya memberi

		pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI?	motivasi kepada para siswa melalui pengalaman pribadi untuk terus semangat dalam belajar bahasa Arab.
5	31 Januari 2018	Apakah guru menggunakan media pada saat menyampaikan materi Bahasa Arab?	Ya, saya menggunakan media pada saat menyampaikan materi bahasa Arab
6	31 Januari 2018	Media apa yang digunakan?	Buku paket, spidol, dan papan tulis. Karena keterbatasan buku paket, jadi tiap siswa memfotokopi bab per bab agar bisa dibawa pulang siswa.
7	31 Januari 2018	Apakah guru pengguna teknologi android?	Ya, saya menggunakan teknologi android.
8	31 Januari 2018	Bagaimana menurut ibu kalau teknologi android ini dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas XI?	Bagus sekali, saya sangat mendukung inovasi yang ingin dikembangkan. Namun saran saya acuan yang digunakan adalah buku paket yang digunakan.

Bandarlampung, 31 Januari 2018

Guru Bahasa Arab

Sri Rahmatalina, S.Ag
NIP. 197011131992032001



Kepala MAN 2 Bandarlampung

Samsurizal, S.Pd., M.Si
NIP. 196811071997031003

Instrumen Observasi Penelitian Pendahuluan

Tempat : MAN 2 Bandarlampung													
Waktu Observasi : 31 Januari 2018													
Objek observasi kelengkapan : 1. Kurikulum dan silabus 2. Bahan ajar/ modul Bahasa Arab 3. Media audio 4. Media audio visual 5. Labiratorium computer 6. Jaringan internet													
Kurikulum		Silabus/ RPP		Komputer		Internet/ hotspot		Modul		Media Audio		Media Audio Visual	
Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak
✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Bandarlampung,

Kepala MAN 2 Bandarlampung



Samsurizal, S.Pd., M.Si

NIP. 196811071997031003

Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Penilaian	No. Butir	Sumber
Kelayakkan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	BSNP Indonesia
	Kesesuaian standar pembelajaran	2	Smaldino, Sharoen E
	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3	Smaldino, Sharoen E
	Keakuratan materi	4	BSNP Indonesia
	Keakuratan istilah	5	BSNP Indonesia
	Keakuratan gramatika	6	BSNP Indonesia
	Kemutakhiran materi	7	BSNP Indonesia
	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa Arab	8	BSNP Indonesia
	Bahasa yang sesuai usia	9	Smaldino, Sharoen E
	Bebas bias	10	Smaldino, Sharoen E
	Kesesuaian budaya	11	BSNP Indonesia
	Merangsang kreativitas	12	Smaldino, Sharoen E
	Memacu kolaborasi	13	Smaldino, Sharoen E

	Latihan dan evaluasi	14	BSNP Indonesia
--	----------------------	----	----------------

<http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2014/> (diakses tanggal 13 April 2018)

Smaldino, Sharon E., dkk., *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 202



Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Penilaian	No. Butir	Sumber
Komunikasi Visual	Keselarasan audio	1	Romisatriawahono.net
	Perancangan <i>layout</i>	2	Romisatriawahono.net
	Pemilihan warna	3	Romisatriawahono.net
	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	4	Romisatriawahono.net
	Kesesuaian <i>frame link</i>	5	Romisatriawahono.net
	Sederhana dan menarik	6	Romisatriawahono.net
Usabilitas	Pengoperasian yang sederhana	7	Romisatriawahono.net
	Mudah digunakan	8	Romisatriawahono.net
Reliabilitas	Program dapat berjalan dengan baik	9	Romisatriawahono.net
	Tidak mudah <i>crash</i> atau <i>hang</i>	10	Romisatriawahono.net

<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (diakses tanggal 13 April 2018)

Kisi – Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Penilaian	No. Butir	Sumber
Desain Pembelajaran	Selaras dengan standar dan tujuan pembelajaran	1	Smaldino, Sharoen E
	Keakuratan materi	2	BSNP Indonesia
	Informasi akurat dan terbaru	3	Smaldino, Sharoen E
	Materi tersistematis dan logis	4	Harjanto
	Materi bersumber dari buku yang baku, guru ahli, dan masyarakat	5	Harjanto
	Materi mengandung nilai-nilai etika	6	Harjanto
	Merangsang kreativitas	7	Smaldino, Sharoen E
	Memacu kolaborasi	8	Smaldino, Sharoen E
	Kesesuaian budaya	9	BSNP Indonesia
	Praktik dan umpan balik	10	Smaldino, Sharoen E

<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (diakses tanggal 13 April 2018)

Smaldino, Sharon E., dkk., *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 202

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hlm 224



Kisi – Kisi Instrumen Peserta Didik

Aspek	Penilaian	No. Butir	Sumber
Konten	Bahasa yang sesuai usia	1	Smaldino, Sharoen E
	Bebas bias	2	Smaldino, Sharoen E
	Kesesuaian budaya	3	BSNP Indonesia
Desain Pembelajaran	Merangsang kreativitas	4	Smaldino, Sharoen E
	Memacu kolaborasi	5	Smaldino, Sharoen E
	Latihan dan evaluasi	6	BSNP Indonesia
Tampilan/ User Interface	Pengoperasian yang sederhana	7	Romisatriawahono.net
	Mudah digunakan	8	Romisatriawahono.net
	Sederhana dan menarik	9	Romisatriawahono.net
Grafis, Multimedia, dan Navigasi	Perancangan <i>layout</i>	10	Romisatriawahono.net
	Pemilihan warna	11	Romisatriawahono.net
	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	12	Romisatriawahono.net
	Keselarasan audio	13	Romisatriawahono.net

	Program dapat berjalan dengan baik	14	Romisatriawahono.net
--	------------------------------------	----	----------------------

<http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2014/> (diakses tanggal 13 April 2018)

<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (diakses tanggal 13 April 2018)

Smaldino, Sharon E., dkk., *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 202



Validasi Instrumen

Instrumen Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran

Direview Oleh Ahli Bahasa

Perancang: Achmad Maulana

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi “Instrumen Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran oleh Ahli Bahasa.”
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:

5 adalah Sangat Baik, Jelas, dan Sesuai.

4 adalah Baik, Jelas, dan Sesuai.

3 adalah Cukup Baik, Jelas, dan Sesuai.

2 adalah Kurang Baik dan Sesuai.

1 adalah Sangat Kurang Baik dan Tidak Sesuai.




4. - Jika validator menilai 1, butir indikator dan pernyataan instrumen tidak digunakan.
- Jika validator menilai 2, butir indikator dan pernyataan instrumen mohon agar diberi komentar dan rekomendasi perbaikan.
- Jika validator menilai 3, 4, 5, butir indikator dan pernyataan instrumen langsung digunakan tanpa ada perubahan.

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar dan Rekomendasi
			5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)						
2.	Kesesuaian standar pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran						
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						

4.	Keakuratan materi	Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak usang						
5.	Keakuratan istilah	Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah - diksi bahasa Arab, sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan						
6.	Keakuratan gramatika	Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon)						
7.	Kemutakhiran materi	Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum						
8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa Arab	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab						

9.	Bahasa yang sesuai usia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami						
10.	Bebas bias	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir						
11.	Kesesuaian budaya	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)						
12.	Merangsang kreativitas	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik						
13.	Memacu kolaborasi	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama						
14.	Latihan dan evaluasi	Aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan latihan dan evaluasi						

		yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar						
Komentar dan Rekomendasi Tambahan								
								

Bandarlampung.....

Validator

.....

Validasi Instrumen

Instrumen Evaluasi Ahli Media

Direview Oleh Ahli Bahasa

Perancang: Achmad Maulana

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi “Instrumen Evaluasi Ahli Media oleh Ahli Bahasa.”
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:

5 adalah Sangat Baik, Jelas, dan Sesuai.

4 adalah Baik, Jelas, dan Sesuai.

3 adalah Cukup Baik, Jelas, dan Sesuai.

2 adalah Kurang Baik dan Sesuai.


1 adalah Sangat Kurang Baik dan Tidak Sesuai.



4. - Jika validator menilai 1, butir indikator dan pernyataan instrumen tidak digunakan.
- Jika validator menilai 2, butir indikator dan pernyataan instrumen mohon agar diberi komentar dan rekomendasi perbaikan.
- Jika validator menilai 3, 4, 5, butir indikator dan pernyataan instrumen langsung digunakan tanpa ada perubahan.

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar dan Rekomendasi
			5	4	3	2	1	
1.	Keselarasan audio	Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat						
2.	Perancangan <i>layout</i>	Tampilan aplikasi menarik						
3.	Pemilihan warna	Kontras warna sesuai dan materi terbaca						
4.	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya						

5.	Kesesuaian <i>frame link</i>	<i>Link</i> menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi						
6.	Sederhana dan menarik	Desain tampilan sederhana dan menarik						
7.	Pengoperasian yang sederhana	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>						
8.	Mudah digunakan	Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik						
9.	Program dapat berjalan dengan baik	Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi						
10.	Tidak mudah <i>crash</i> atau <i>hang</i>	Aplikasi tidak berhenti tiba – tiba saat digunakan						

Komentar dan Rekomendasi Tambahan


Bandarlampung.....

Validator

.....

Validasi Instrumen

Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Direview Oleh Ahli Bahasa

Perancang: Achmad Maulana

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi “Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran oleh Ahli Bahasa.”
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:

5 adalah Sangat Baik, Jelas, dan Sesuai.

4 adalah Baik, Jelas, dan Sesuai.

3 adalah Cukup Baik, Jelas, dan Sesuai.

2 adalah Kurang Baik dan Sesuai.

1 adalah Sangat Kurang Baik dan Tidak Sesuai.




4. - Jika validator menilai 1, butir indikator dan pernyataan instrumen tidak digunakan.
- Jika validator menilai 2, butir indikator dan pernyataan instrumen mohon agar diberi komentar dan rekomendasi perbaikan.
- Jika validator menilai 3, 4, 5, butir indikator dan pernyataan instrumen langsung digunakan tanpa ada perubahan.

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar dan Rekomendasi
			5	4	3	2	1	
1.	Selaras dengan standar dan tujuan pembelajaran	Keselarasn antara standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran						
2.	Keakuratan materi	Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang						
3.	Informasi akurat dan terbaru	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab						

4.	Materi sistematis dan logis	Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten dalam tiap bab.						
5.	Materi bersumber dari buku yang baku, guru ahli, dan masyarakat	Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli dibidangnya						
6.	Materi mengandung nilai etika	Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral						
7.	Merangsang kreativitas	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik						
8.	Memacu kolaborasi	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama						
9.	Kesesuaian budaya	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai						

		perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)						
10.	Praktik dan umpan balik	Peserta didik dapat mempraktikkan apa yang disajikan dari informasi pada aplikasi <i>mobile learning</i>						



Komentar dan Rekomendasi Tambahan
 <p>Bandarlampung.....</p> <p>Validator</p> <p>.....</p>

Validasi Instrumen

Instrumen Evaluasi Peserta Didik *One to One, Small Group, Field Trial*

Direview Oleh Ahli Bahasa

Perancang: Achmad Maulana

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi “Instrumen Evaluasi Peserta Didik *One to One, Small Group, Field Trial* oleh Ahli Bahasa”.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:
5 adalah Sangat Baik, Jelas, dan Sesuai.
4 adalah Baik, Jelas, dan Sesuai.
3 adalah Cukup Baik, Jelas, dan Sesuai.
2 adalah Kurang Baik dan Sesuai.




1 adalah Sangat Kurang Baik dan Tidak Sesuai.

4. - Jika validator menilai 1, butir indikator dan pernyataan instrumen tidak digunakan.
- Jika validator menilai 2, butir indikator dan pernyataan instrumen mohon agar diberi komentar dan rekomendasi perbaikan.
- Jika validator menilai 3, 4, 5, butir indikator dan pernyataan instrumen langsung digunakan tanpa ada perubahan.

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar dan Rekomendasi
			5	4	3	2	1	
1.	Bahasa yang sesuai usia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami						
2.	Bebas bias	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir						
3.	Kesesuaian budaya	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai						

		perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)							
4.	Merangsang kreativitas	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik							
5.	Memacu kolaborasi	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama							
6.	Latihan dan evaluasi	Aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar							
7.	Pengoperasian yang sederhana	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>							
8.	Mudah digunakan	Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik							

9.	Sederhana dan menarik	Desain tampilan sederhana dan menarik						
10.	Rancangan <i>layout</i>	Tampilan aplikasi menarik						
11.	Pemilihan warna	Kontras warna sesuai dan materi terbaca						
12.	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	Tombil navigasi befungsi sebagaimana mestinya						
13.	Keselarasan audio	Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat						
14.	Program dapat berjalan dengan baik	Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi						

Komentar dan Rekomendasi Tambahan
 <p>Bandarlampung.....</p> <p>Validator</p> <p>.....</p>

INSTRUMEN EVALUASI *EXPERT REVIEW*

AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung.


Materi : *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu*

Sasaran : Siswa kelas XI MAN 2 Bandarlampung

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi *Mobile Learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:
 5 adalah Sangat Baik.
 4 adalah Baik.
 3 adalah Cukup Baik.
 2 adalah Kurang Baik.
 1 adalah Sangat Kurang Baik.

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Kelayakan Isi	1.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)					



	2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran					
	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4.	Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak usang					
	5.	Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah - diksi bahasa Arab, sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan					
	6.	Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon)					
	7.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum					
	8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab					
	9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami					
	10.	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir					
	11.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai					

		perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)					
	12.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik					
	13.	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama					
	14.	Aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar					

KOMENTAR/KRITIK/SARAN

Komentar/kritik/saran bapak/ibu sebagai ahli materi pembelajaran terhadap pengembangan aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa arab adalah:

.....

.....

.....

.....

Bandarlampung, 2018
Ahli Materi Pembelajaran

.....

INSTRUMEN EVALUASI *EXPERT REVIEW*

AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung.

Materi : *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu*

Sasaran : Siswa kelas XI MAN 2 Bandarlampung

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi *Mobile Learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:
 5 adalah Sangat Baik.
 4 adalah Baik.
 3 adalah Cukup Baik.
 2 adalah Kurang Baik.
 1 adalah Sangat Kurang Baik.

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Komunikasi Visual	1.	Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat					
	2.	Tampilan aplikasi menarik					

	3.	Kontras warna sesuai dan materi terbaca					
	4.	Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya					
	5.	<i>Link</i> menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi					
	6.	Desain tampilan sederhana dan menarik					
Usabilitas	7.	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>					
	8.	Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik					
Reliabilitas	9.	Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi					
	10.	Aplikasi tidak berhenti tiba – tiba saat digunakan					

KOMENTAR/KRITIK/SARAN

Komentar/kritik/saran bapak/ibu sebagai ahli media terhadap pengembangan aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa arab adalah:

.....

.....

.....

.....

Bandarlampung,
Ahli Media

2018



INSTRUMEN EVALUASI *EXPERT REVIEW*

AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung.

Materi : *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu*

Sasaran : Siswa kelas XI MAN 2 Bandarlampung

Petunjuk:

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi *Mobile Learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian tentang indikator dan pernyataan yang dianggap baik, jelas, dan sesuai.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1:
 5 adalah Sangat Baik.
 4 adalah Baik.
 3 adalah Cukup Baik.
 2 adalah Kurang Baik.
 1 adalah Sangat Kurang Baik.

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Desain Pembelajaran	1.	Keselarasan antara standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
	2.	Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang					

	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab					
	4.	Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten dalam tiap bab.					
	5.	Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli dibidangnya					
	6.	Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral					
	7.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik					
	8.	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama					
	9.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)					
	10.	Peserta didik dapat mempraktikkan apa yang disajikan dari informasi pada aplikasi <i>mobile learning</i>					

KOMENTAR/KRITIK/SARAN

Komentar/kritik/saran bapak/ibu sebagai ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa arab adalah:

.....

.....

.....

.....

Bandarlampung, 2018
Ahli Desain Pembelajaran



INSTRUMEN EVALUASI *ONE TO ONE LEARNER*,
SMALL GROUP, FIELD TRIAL
 UNTUK SISWA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Materi *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu* Siswa Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung

Materi : *Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu*

Peserta : Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Bandarlampung

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan mengevaluasi Aplikasi Bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung.
2. Beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang Anda anggap sesuai.
3. Penelitian ini menggunakan skala Guttman, jawaban Ya (apabila pernyataan tersebut anda anggap sesuai), jawaban Tidak (apabila pernyataan tersebut anda anggap tidak sesuai).

Aspek	No.	Pertanyaan	Bentuk Penilaian	
			Ya	Tidak
Konten	1.	Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami?		

	2.	Apakah ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir?		
	3.	Apakah materi dapat membuka wawasan anda untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)?		
Desain Pembelajaran	4.	Apakah materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas anda?		
	5.	Apakah materi yang disajikan membantu anda dalam bekerja sama antar sesama?		
	6.	Apakah aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan latihan dan evaluasi yang membantu anda dalam meningkatkan hasil belajar?		
Tampilan/ <i>User Interface</i>	7.	Apakah anda dapat mengopresikan aplikasi ini dengan mudah?		
	8.	Apakah aplikasi ini dapat digunakan untuk semua kalangan?		
	9.	Apakah desain tampilan sederhana?		
	10.	Apakah tampilan aplikasi menarik?		

Grafis, Multimedia, dan Navigasi	11.	Apakah warna pada aplikasi sesuai dan konten dapat terbaca dengan jelas?		
	12.	Apakah tombol navigasi berfungsi dengan baik?		
	13.	Apakah audio dalam aplikasi selaras dan sesuai?		
	14.	Apakah ada gangguan sistem pada aplikasi?		

KOMENTAR/KRITIK/SARAN

Komentar/kritik/saran terhadap pengembangan aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa arab di MAN 2 Bandarlampung adalah:

.....

.....

.....

.....

Bandarlampung,
Peserta Didik

2018

.....

Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Penilaian					Jumlah	%
		5	4	3	2	1		
1.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	5					5	100%
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran	5					5	100%
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		4				4	80%
4.	Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak usang	5					5	100%
5.	Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah - diksi bahasa Arab, sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan	5					5	100%



6.	Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon)	5					5	100%
7.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum	5					5	100%
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab	5					5	100%
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami	5					5	100%
10.	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir		4				4	80%
11.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)	5					5	100%

12.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik	5					5	100%
13.	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama	5					5	100%
14.	Aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar	5					5	100%
Jumlah Rata-Rata							4,85	97,14%



Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Penilaian					Jumlah	%
		5	4	3	2	1		
1.	Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat	5					5	100%
2.	Tampilan aplikasi menarik	5					5	100%
3.	Kontras warna sesuai dan materi terbaca	5					5	100%
4.	Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya	5					5	100%
5.	Link menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi	5					5	100%
6.	Desain tampilan sederhana dan menarik	5					5	100%
7.	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>	5					5	100%
8.	Dapat digunakan oleh siapa saja. Pendidik ataupun peserta didik	5					5	100%
9.	Tidak ada gangguan sistem pada aplikasi	5					5	100%

10.	Aplikasi tidak berhenti tiba – tiba saat digunakan	5					5	100%
Jumlah Rata-Rata							5	100%



Rekapitulasi Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Penilaian					Jumlah	%
		5	4	3	2	1		
1.	Keselarasan antara standar pembelajaran dan tujuan pembelajaran		4				4	80%
2.	Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang	5					5	100%
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Arab	5					5	100%
4.	Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten dalam tiap bab.	5					5	100%
5.	Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli dibidangnya	5					5	100%
6.	Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral	5					5	100%
7.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik		4				4	80%

8.	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama		4				4	80%
9.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, dan Ras)	5					5	100%
10.	Peserta didik dapat mempraktikkan apa yang disajikan dari informasi pada aplikasi <i>mobile learning</i>		4				4	80%
Jumlah Rata-Rata							4,6	92%

Rekapitulasi Uji Coba *One to One Learner*

No.	Indikator	Jawaban	Prosentase	Jawaban	Prosentase
		Ya		Tidak	
1	Bahasa dapat dipahami	3	100%	0	0%
2	Terdapat kata multitafsir	1	33%	2	67%
3	Menambah wawasan	2	67%	1	33%
4	Merangsang kreativitas	3	100%	0	0%
5	Membantu bekerja sama	3	100%	0	0%
6	Evaluasi membantu dalam belajar	3	100%	0	0%
7	Dapat dioperasikan dengan mudah	3	100%	0	0%
8	Dapat digunakan semua kalangan	3	100%	0	0%
9	Tampilan sederhana	2	67%	1	33%
10	Tampilan menarik	3	100%	0	0%
11	Konten terbaca	2	67%	1	33%
12	Tombol berfungsi	3	100%	0	0%
13	Audio selaras	3	100%	0	0%
14	Gangguan pada aplikasi	0	0%	3	100%
Rata - Rata		2,428571	81%	0,571429	19%

Rekapitulasi Uji Coba *Small Group*

No.	Indikator	Jawaban	Prosentase	Jawaban	Prosentase
		Ya		Tidak	
1	Bahasa dapat dipahami	9	100%	0	0%
2	Terdapat kata multitafsir	2	22%	7	78%
3	Menambah wawasan	4	44%	5	56%
4	Merangsang kreativitas	8	89%	1	11%
5	Membantu bekerja sama	9	100%	0	0%
6	Evaluasi membantu dalam belajar	9	100%	0	0%
7	Dapat dioperasikan dengan mudah	8	89%	1	11%
8	Dapat digunakan semua kalangan	6	67%	2	22%
9	Tampilan sederhana	9	100%	0	0%
10	Tampilan menarik	7	78%	2	22%
11	Konten terbaca	9	100%	0	0%
12	Tombol berfungsi	9	100%	0	0%
13	Audio selaras	8	89%	1	11%
14	Gangguan pada aplikasi	1	11%	8	89%
Rata - Rata		7	78%	1,92857	21%

Rekapitulasi Uji Coba *Field Trial*

No.	Indikator	Jawaban	Prosentase	Jawaban	Prosentase
		Ya		Tidak	
1	Bahasa dapat dipahami	21	100%	0	0%
2	Terdapat kata multitafsir	2	10%	19	90%
3	Menambah wawasan	20	95%	1	5%
4	Merangsang kreativitas	21	100%	0	0%
5	Membantu bekerja sama	20	95%	1	5%
6	Evaluasi membantu dalam belajar	21	100%	0	0%
7	Dapat dioperasikan dengan mudah	19	90%	2	10%
8	Dapat digunakan semua kalangan	18	86%	3	14%
9	Tampilan sederhana	16	76%	5	24%
10	Tampilan menarik	21	100%	0	0%
11	Konten terbaca	20	95%	1	5%
12	Tombol berfungsi	20	95%	1	5%
13	Audio selaras	21	100%	0	0%
14	Gangguan pada aplikasi	3	14%	18	86%
Rata - Rata		17,35714286	83%	3,642857143	17%

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Nama :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Materi : Bahasa Arab
 Waktu : 15 Menit

إختر إجابة صحيحة !

١. مَعْنَى الْكَلِمَةِ "الْعَضَلَات" بِاللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا....

أ. Energi ب. Otot ج. Minuman د. Otot-otot



٢. نصّح – ينصّح –

أ. نصّوح ب. نصّحًا ج. نصّيحة د. أنصّاح

٣. الْغِذَاءُ الْجَيِّدُ يَحْتَوِي عَلَى....

أ. الْمَوَادَّ الضَّرُورِيَّةُ ب. الْفَيْتَامِينَات ج. الشَّرَاب د.

٤. اللَّهُ النَّاسَ نِعْمَةً صِحَّةً

أ. ينصّح ب. يَجْعَلُ ج. يُنْعِمُ د. يُمَارِسُ

٥. أَيُّهَا الْمَرَاهِقُونَ ! يَجِبُ عَلَيْكُمْ أَنْ تَحْفَظُوا نَفْسَكُمْ لِصِحَّةِ أَجْسَادِكُمْ. ما هي كلمة تحت خط....

أ مَفْعُولٌ بِهِ ب. إِسْم ج. جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ د. فَاعِلٌ

٦. الطَّبِيبُ يَأْمُرُ الْمَرِيضَ أَنْ يُمَارِسَ رِيَاضَةَ النَّفْسِ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ أُسْبُوعِيًّا. ما هي كلمة تحت خط....

أ جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ ب. جُمْلَةٌ إِسْمِيَّةٌ ج. مَفْعُولٌ بِهِ

٧. تُمَارِسُ الرِّيَاضَةَ، لِأَنَّ الرِّيَاضَةَ تُسَاعِدُ الْعِضَالَاتَ عَلَى نُمُوِّ الْبَدَنِ وَتَجْعَلُ الْجِسْمَ يَعْمَلُ بِلَيَاقَةٍ. وَيَنْصَحُ الْأَطِبَّاءُ بِمُمَارَسَةِ الرِّيَاضَةِ الْبَدَنِيَّةِ فِي أَوْقَاتٍ مُنَاسِبَةٍ. وَمِنْ أَهَمِّ أَنْوَاعِ الرِّيَاضَةِ الْجَزْيِيُّ وَالسَّبَّاحَةُ وَلَعِبُ الْكُرَةِ. مَا الَّذِي تُسَاعِدُ الْعِضَالَاتَ عَلَى نُمُوِّ الْبَدَنِ....

أ جَوَّالٌ ب. أَوْقَاتٌ ج. الْبَدَنُ د. الرِّيَاضَةُ

٨. نَهَتَمَّ بِرِيَاضَةِ الرُّوحِ وَالنَّفْسِ، كَقِرَاءَةِ الْقُرْآنِ، وَنَوَافِلِ الصَّلَوَاتِ، وَتِلَاوَةِ الْأَذْكَارِ. وَالصَّلَاةُ أَيْضًا تَسْتَطِيعُ أَنْ تُنَشِّطَ الْجِسْمَ وَتَبْعَثَ الرَّاحَةَ فِي نَفْسِ الْإِنْسَانِ.

أنواع رِيَاضَةِ الرُّوحِ عَلَى الْقِصَّةِ السَّابِقَةِ، إِلَّا....

أ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ ب. الصَّلَاةُ ج. الرَّاحَةُ د. وَتِلَاوَةُ

٩. أَحَدٌ مِنْ أَنْوَاعِ الْكَلِمَةِ فِي اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ هِيَ....

أ. إِسْمُ الضَّمِيرِ ب. جُمْلَةٌ ج. تَرْكِيبٌ د. حَرْفٌ

١٠. عُثْمَانُ هُوَ الْمُعَلِّمُ فِي رَوْضَةِ الْأَطْفَالِ نُورُ الْإِسْلَامِ. مَا هِيَ كَلِمَةٌ تَحْتَهُ خَطٌ....

أ. إِسْمُ الضَّمِيرِ ب. مَصْدَرٌ ج. إِسْمُ الْمُؤْصُولِ د. مَفْعُولٌ بِهِ

١١. مَا مَعْنَى إِرْتَاحٍ - يَرْتَاحُ - إِرْتِيَاحٌ

أ. Memberi Nikmat ب. Bangkit ج. Merasa Tenang د. Menasihati

١٢. مَصْدَرُ الطَّاقَةِ اللَّازِمَةِ لِلْعَمَلِ

أ. الْغِذَاءُ ب. الْأَكْلُ ج. الرِّيَاضَةُ د. النَّوْمُ

١٣. يَجِبُ عَلَى الْمُسْلِمِ أَنْ عَلَى الصَّلَوَاتِ الْخَمْسِ.

أ. يَحْتَوِي ب. يُحَافِظُ ج. يُنْعِمُ د. يُنَشِّطُ

١٤. حَسَانٌ : يَا عَمْرٍو مَاذَا تَشْرَبُ؟

عَمْرٍو :

أ. أَشْرَبْتُ الْعَصِيرَ ب. إِشْرَبْتُ الْعَصِيرَ

ج. شَرِبْتُ الْعَصِيرَ د. أَكَلْتُ الْعَصِيرَ

١٥. أَيُّهَا الْمُرَاهِقُونَ ! يَجِبُ عَلَيْكُمْ أَنْ تُنَظِّمُوا حَيَاتَكُمْ. مَفْعُولٌ بِهِ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هِيَ كَلِمَةٌ

أ. عَلَيْكُمْ ب. الْمُرَاهِقُونَ ج. حَيَاتَكُمْ د. يَجِبُ

١٦. أحمد :

عائشة : أَكْتُبُ نَصَّ الْقِرَاءَةِ

أ. مَاذَا تَكْتُبُ يَا عَائِشَةُ؟ ب. مَاذَا تَكْتُبِينَ يَا عَائِشَةُ؟

ج. مَاذَا كَتَبْتَ يَا عَائِشَةُ؟ د. مَاذَا كَتَبَ يَا عَائِشَةُ؟

١٧. يَنْبَغِي أَنْ يَأْكُلَ الْإِنْسَانُ الْغِذَاءَ الْجَيِّدَ. الْفِعْلُ وَالْفَاعِلُ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هِيَ....

أ. يَنْبَغِي أَنْ ب. يَأْكُلَ الْإِنْسَانُ ج. الْغِذَاءَ د. الْجَيِّدَ

١٨. الصَّحَّةُ تَأْجَّ عَلَى رُؤُوسِ الْأَصِحَّاءِ لَا يَعْرِفُهُ إِلَّا الْمَرْضَى. الْفِعْلُ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هِيَ.....

أ. الصَّحَّةُ ب. رُؤُوسُ ج. يَعْرِفُهُ د. الْمَرْضَى

١٩. وَالصَّلَاةُ أَيْضًا تَسْتَطِيعُ أَنْ تُنَشِّطَ الْجِسْمَ. الْإِسْمُ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هِيَ....

أ. الصَّلَاةُ ب. تَسْتَطِيعُ ج. تُنَشِّطُ د. كُلُّهَا صَحِيحًا

٢٠. أَنْتُمْ بَلَّغْتُمْ مَرَحَلَةَ الْمَرَاهِقِينَ. مَا هِيَ جُمْلَةٌ تَحْتَهُ خَط.....

أ. جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ ب. جُمْلَةٌ إِسْمِيَّةٌ ج. مَفْعُولٌ بِهِ د. فَاعِلٌ

شكرا جزيلًا على حسن اهتمامكم

تعلم فليس المرء يولد عالما

PRASYARAT ANALISIS DATA

A. Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test*

Nilai <i>Pre-Test</i>	Frekuensi	Fkum	Z	F(z)	S(z)	F(z) - S(z)
20	1	1	-1,45139	0,073336	0,047619	0,025716753
25	3	4	-1,10417	0,13476	0,190476	-0,055715767
30	4	8	-0,75694	0,224542	0,380952	-0,156410808
40	5	13	-0,0625	0,475082	0,619048	-0,143965288
45	1	14	0,284722	0,612072	0,666667	-0,054595149
50	2	16	0,631944	0,736288	0,761905	-0,025616352
55	4	20	0,979167	0,836251	0,952381	-0,11612977
80	1	21	2,715278	0,996689	1	-0,00331101

Rata-rata	40,9
Standar deviasi	14,4
L_0	0,025717
L_{tabel}	0,190
Kesimpulan	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf sigifikan 0,05 $L_0 < L_{tabel} = 0,025717 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai *pre-test* berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Data Nilai *Post-Test*

Nilai <i>Post-Test</i>	Frekuensi	Fkum	Z	F(z)	S(z)	F(z) - S(z)
60	1	1	-2,41935	0,007774	0,047619	-0,03985
65	1	2	-2,01613	0,021893	0,095238	-0,07334
75	2	4	-1,20968	0,113201	0,190476	-0,07727
80	2	6	-0,80645	0,209991	0,285714	-0,07572
90	2	8	0	0,5	0,380952	0,119048
95	5	13	0,403226	0,656609	0,619048	0,037561
100	8	21	0,806452	0,790009	1	-0,20999

Rata-rata	90
Standar deviasi	12,4
L_0	0,119048
L_{tabel}	0,190
Kesimpulan	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf sigifikan 0,05 $L_0 < L_{tabel} = 0,119048 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai *post-test* berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

db_1 (variens terbesar sebagai pembilang) = $(n_1 - 1)$ dan,

db_2 (variens terkecil sebagai penyebut) = $(n_2 - 1)$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians data homogen. Jika sebaliknya $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen. Berdasarkan rumus diatas diperoleh data varians terbesar = 209,4, varians terkecil = 155, $db_1 (21 - 1) = 20$, dan $db_2 (21 - 1) = 20$. Berikut hasil perhitungan manual.

$$F_{hitung} = \frac{209.4}{155} = 1.35097$$

$$F_{tabel} = \frac{db_1}{db_2} = \frac{20}{20} = 2.12 \text{ (titik koordinat pada } f \text{ tabel)}$$


Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh $F_{hitung} = 1,35097$ dan $F_{tabel} = 2,12$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,35097 < 2,12$ maka dapat disimpulkan data nilai *pre-test* dan *post-test* homogen.

C. Uji t (*Paired t Test*)

Keefektivan produk dianalisa menggunakan uji-t sampel berpasangan atau tak bebas. Berikut adalah hasil perhitungan uji-t menggunakan *microsoft excel*

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Variable 1	Variable 2
Mean	90	40,95238
Variance	155	209,0476
Observations	21	21
Pearson Correlation	0,326376897	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	20	
t Stat	14,31453257	
P(T<=t) one-tail	2,84169E-12	
t Critical one-tail	1,724718243	
P(T<=t) two-tail	5,68338E-12	
t Critical two-tail	2,085963447	

Berikut hasil perhitungan uji-t secara manual:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} \\
 t &= \frac{|40.95 - 90|}{\sqrt{\frac{4930.95}{21(21-1)}}} \\
 t &= \frac{|40.95 - 90|}{\sqrt{\frac{4930.95}{21(20)}}} \\
 t &= \frac{49.05}{\sqrt{\frac{4930.95}{420}}} \\
 t &= \frac{49.05}{\sqrt{\frac{4930.95}{420}}} \\
 t &= \frac{49.05}{\sqrt{11.740}} \\
 t &= \frac{49.05}{3.426} = 14.342
 \end{aligned}
 \quad
 \begin{aligned}
 \sum d^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\
 \sum d^2 &= 55450 - \frac{(-1030)^2}{21} \\
 \sum d^2 &= 55450 - \frac{1060900}{21} \\
 \sum d^2 &= 55450 - 50519.0476 \\
 \sum d^2 &= 4930.95
 \end{aligned}$$


Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_0 = 14,342$, nilai $t_{\text{tabel}} = 2,086$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan nilai t_0 dan t_{tabel} adalah $t_0 = 14,342 > t_{\text{tabel}} = 2,086$. Maka, H_0 dari hipotesis ditolak dan H_1 diterima.

Dapat disimpulkan bahwa “Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandarlampung telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik”.



DOKUMENTASI

- Dokumentasi *One to One Learner*



- Dokumentasi *Small Group*



- Dokumentasi *Field Trial*



- Dokumentasi *Pre-Test*





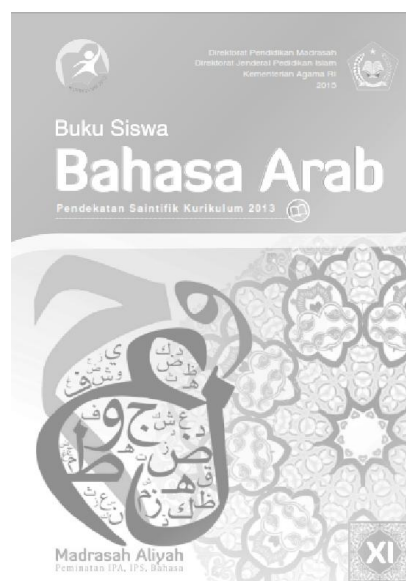
• Dokumentasi *Post-Test*



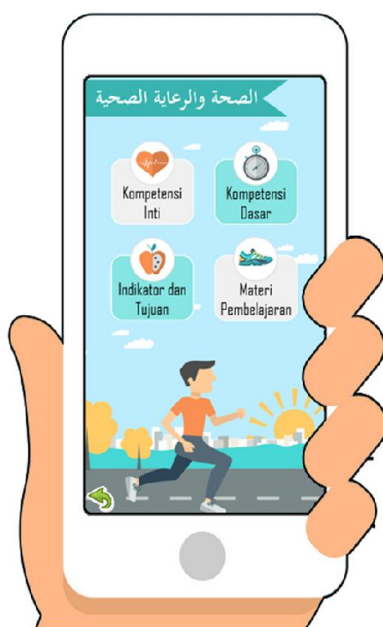




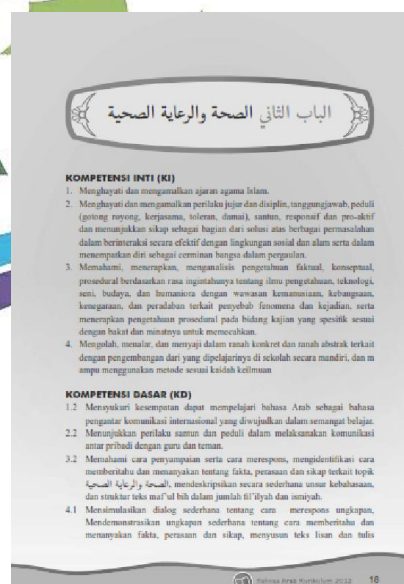
**Media Pembelajaran
Yang Dikembangkan**



**Media Pembelajaran
Yang Digunakan**



**Media Pembelajaran
Yang Dikembangkan**



**Media Pembelajaran
Yang Digunakan**



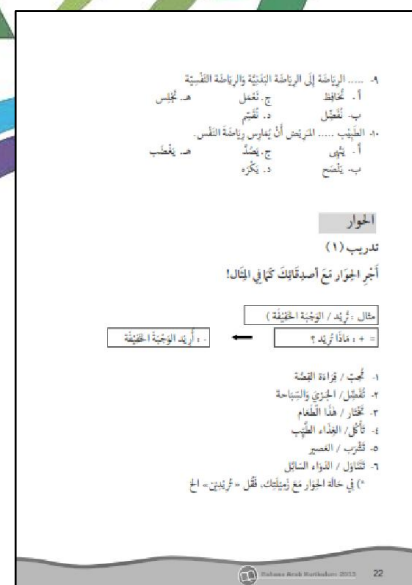
**Media Pembelajaran
Yang Dikembangkan**



**Media Pembelajaran
Yang Digunakan**



**Media Pembelajaran
Yang Dikembangkan**



**Media Pembelajaran
Yang Digunakan**